

ISBN : 978-602-61646-3-6



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL GURU DIKDAS BERPRESTASI

*“Membangun Keteladanan Guru Pendidikan Dasar
untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21”*

BAGIAN I

Hotel Millennium Jakarta
22 s.d 25 Mei 2018



ISBN 978-602-61646-3-6



9 786026 164636

Penerbit :
Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
GURU DIKDAS BERPRESTASI
“MEMBANGUN KETELADANAN GURU PENDIDIKAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21”

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2018

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL GURU DIKDAS BERPRESTASI “MEMBANGUN
KETELADANAN GURU PENDIDIKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN ABAD 21”**

ISBN : 978-602-61646-3-6

Penasehat : Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Penanggung Jawab : Direktur Pembinaan Guru Pendidikan Dasar

Ketua : Kepala Sub Direktorat Kesharlindung Dikdas

Editor : 1. Prof. Suwanto, M.Pd.
2. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.
3. Dr. Budi Azhari, M.Pd

Penerbit:

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Redaksi:

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jl. Pintu Satu Senayan, Gedung D Lantai 15
Komplek Kantor Kemdikbud, Jakarta Pusat 10270
Telp. (021) 57974131
Fax. (021) 57974131
E-mail: kesharlindungdikdas@gmail.com

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun tanpa
ijin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan Prosiding Seminar Nasional Guru Pendidikan Dasar Berprestasi “Membangun Keteladanan Guru Pendidikan Dasar Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21”.

Penyusunan Prosiding ini merupakan apresiasi terhadap para guru yang telah mengikuti Seminar Nasional dan mengirimkan karyanya. Kegiatan ini dilaksanakan untuk jenjang SD dan SMP yang memenuhi syarat dan diseleksi secara nasional. Materi yang tersusun dalam Prosiding ini merupakan hasil karya peserta yang telah dipresentasikan dihadapan peserta berdasarkan kelas dan jenjang satuan pendidikan.

Prosiding ini menjadi media dokumentasi dan publikasi ilmiah dari kegiatan Seminar Nasional yang telah memiliki *International Standard Book Number* (ISBN) dari Perpustakaan Nasional. Kami menyadari dalam penyusunan Prosiding ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu kami menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan penyusunan prosiding yang akan datang. Kami berharap hal tersebut tidak mengurangi nilai, makna dan manfaat Prosiding ini bagi dunia pendidikan Indonesia.

Terimakasih kami sampaikan kepada para guru pendidikan dasar, panitia pelaksana serta pihak-pihak terkait yang ikut serta dalam penyusunan Prosiding ini, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Jakarta, 25 Mei 2018

Direktur Pembinaan Guru Pendidikan Dasar



Drs. Anas M. Adam, M.Pd

Daftar Isi

No	JUDUL	
	Kata Pengantar	i
1	Penerapan Ssts Menangkal Mecin (Aat Nurhayati)	1-8
2	Penggunaan Gulat Pathol Sarang untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas VI SDN Temperak (Abdul Aman)	9-17
3	Menilai Literasi Sains Siswa dengan Virtual Test Terintegrasi STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) (Abdul Aziz Rahman)	18-25
4	Membangun Karakter Positif Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Kartu Berwarna (Achmad Hufon)	26-30
5	Peningkatan Literasi Baca Tulis Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah Pertama (Ade Iskandar)	31-36
6	Pengembangan Aplikasi Android Plant Scratch Game Pada Materi Tumbuhan Untuk Siswa SMP Kelas VIII (Adhitya Rahardhian)	37-44
7	Penggunaan Teks Fungsional Panjang Yang Mengandung Kearifan Lokal Masyarakat Lampung Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Agatha Nila Sukma)	45-51
8	Pemanfaatan Program Geogebra Untuk Membelajarkan Konsep Persamaan Garis Lurus (Agus Prianto)	52-59
9	Penggunaan Kartu Kendali Literasi dalam Gerakan Literasi Sekolah di SD Negeri Wonorejo (Agus Riyanto)	60-66
10	Penerapan Pendidikan Karakter untuk Mendukung Kompetensi Akademik Siswa SMP Negeri 1 Bancar (Agus Suyanto)	67-73
11	Bekasam Kuliner Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Bioteknologi Siswa Kelas IX.1 SMPN 1 Tanjung Batu (Ahmad Ardius)	74-81
12	Pengembangan Pendidikan Inklusif Pada Peserta Didik Dengan Kecerdasan Istimewa Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Masyarakat Adat (Ai Tin Sumartini)	82-90
13	Penggunaan Media Gerbong Kereta dalam Konteks Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa (A'irin Nurwidyastuty)	91-97
14	Penggunaan Media “Sinta Sioke” Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 1 Jatiroto (Ais Widayanti)	98-104
15	Peningkatan Kompetensi Guru Bahasa Inggris SMP Aceh Timur Dalam Membuat Rpp Keterampilan Abad XXI Dengan Cooperative Learning (Ana Eka Rahmawati)	105-113
16	Membangun Budaya Literasi Melalui Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Berbasis Higher Order Thinking Skills (Anik Twiningsih)	114-120
17	Penilaian Melalui Cbt Dengan Aplikasi Beesmart Pada Pra UN dan USBK di SMPN 1 Maja (Aon Nuralamin)	121-130
18	Menatap Asa Menghadapi Tantangan: Upaya SMP Negeri 3 Makassar Menuju Sekolah Inklusif (Arfah Azikin)	131-141

No	JUDUL	
19	Disiplin Positif Sebagai Sarana Pembinaan Karakter Menuju Sekolah Ramah Anak Di SMP Negeri 3 Godean (Ari Hastarti)	142-147
20	Rancangan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Budaya Bahandep (Ariyati)	148-155
21	Improving Students' Writing Skill Of Recount Text By Using Words In Trap (Arlin Muhardika)	156-164
22	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Arum Puri Suryandari)	165-173
23	Pete Pete Model Untuk Memudahkan Siswa Dalam Menulis Topikalisasi Siswa Kelas VII-4 SMP Negeri 17 Kendari (Asniah)	174-182
24	Panda Geleng Alat Peraga Inovatif Untuk Memudahkan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bentuk Aljabar Siswa Kelas VIII.B SMP Negeri 5 Kendari (Asri Azis)	183-191
25	Kearifan Lokal Lagu Kaulinan Urang Lembur Dalam Mempelajari Aksara Sunda (Ely Mulyaningsih)	192-197
26	Pemanfaatan Media Akuaponik Dalam Meningkatkan Pemahaman Multi Materi IPA Pada Siswa Kelas V SDN Warungdowo I (Ayub)	198-205
27	Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pengembangan Nilai-Nilai Sejarah Lokal Kota Pasuruan (Bakhrul Ulum)	206-213
28	Penerapan Inkuiri Learning Menggunakan Software CD Peta Tematik Dipadu Gosemap Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia Siswa Kelas 4 SD/MI (Boedi Santosa)	214-223
29	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis, Kreatif, Komunikatif Dan Kolaboratif Melalui Penerapan Metode Silih Tanya (Chries Firda Yudhistira)	224-232
30	Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Media Video Dan Mind Mapping di Kelas VIII E SMP Negeri 1 Kayen (Damin)	233-247
31	Pengembangan Mumi Rama Untuk Pemerolehan Belajar IPA (Daniarti)	248-271
32	Asyiknya Belajar Sambil Bermain Bersama Labodar (Kolaborasi Barcode Reader Dengan Word Square) (Darmawati)	272-281
33	Pemanfaatan Selomatang Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas VIII-B SMPN 1 Pangkalan Banteng (Dedi Suprianto)	282-291
34	Penerapan Model Pembelajaran CIRC Berbasis Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Teks Lisan (Delfina)	292-297
35	Implementasi Pembelajaran Steam (Sains, Technology, Engineering, Arts, And Mathematics) Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 (Deni Komarudin)	298-307
36	Balkondes di Borobudur Sebagai Sarana Pembelajaran Luar Kelas Berbasis Kearifan Lokal Masa Kini (Devi Fitriasti)	308-315
37	Penggunaan Komik Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VA SDN NO. 86 Kota Gorontalo pada Materi Cahaya (Dewi Hastaty Lanusi)	316-322

No	JUDUL	
38	Penggunaan Media Grammar Dice And Chants Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Recount Text (Diah Wulansari)	323-331
39	Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media dan Sumber Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Metode Project Based Learning (Dwi Apura Meity)	332-338
40	Pemanfaatan Pojok Literasi Cyber (Policy) Melalui Aplikasi Barcode Untuk Meningkatkan Minat Literasi Siswa (Dwi Yunita Sari)	339-345
41	Penggunaan Lego Sebagai Media Aljabar Pada Pemfaktoran Polinomial Pangkat Tiga Pada Siswa Slow Learner Di Smp Negeri 15 Bengkulu Tengah (Eddy Izwanto)	346-355
42	Media Pembelajaran ROBAM untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Positif dan Negatif (Edi Arham)	356-363
43	Meningkatkan Kecepatan Lari 40 Meter Dengan Menggunakan Media “PAPARET” (Edi Santoso)	364-370
44	Pemanfaatan Aplikasi Quiz Creator Dalam Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas V SD Berbasis Komputer (Edy Purwanto)	371-377
45	Internalisasi Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pembelajaran Ips Untuk Membangun Modal Sosial Peserta Didik (Eko Prasetyo Utomo)	378-387
46	Aplikasi Sipytha Di Hp Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas Viii Materi Teorema Pythagoras (Eny Susiana)	388-395
47	Penguatan Karakter Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Kebun Duta Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD (Fauzan)	396-402
48	Program Edmodo dan Sakoja Mewarnai Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar Kota Bandung (Feni Febryani Zaman)	403-409
49	Peningkatan Kompetensi Sosial Dan Kepribadian Guru Melalui Semboyan Falsafah Budaya Arif Lokal Bugis 4-S (Sipakatau, Sipakainge, Sipakalebbi, Dan Sipatokkong) (Firmansyah)	410-416
50	Kemitraan Pemerintahan Desa dan Sekolah Dalam Pelaksanaan Pendidikan Inklusif (Firmansyah)	417-423
51	Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan Drama Pada Peserta Didik Kelas VIII A SMPN 10 Pontianak (Fuji Andayani)	424-430
52	Manajemen Pendidikan Karakter (Galih Purnama)	431-439
53	Upaya Meningkatkan Keterampilan Melukis Sudut Istimewa Peserta Didik Kelas 7a Smpn 1 Tanahmerah Melalui Pemanfaatan Activinspire Jangka Digital (Hadi Sutrisno)	440-449
54	“Smart Slam” Smart Simple Learning Assessment Using Moodle (Hamdan)	450-465
55	Penerapan Aplikasi Plickers untuk Mempermudah Proses Penilaian Pembelajaran di Kelas VI SDN 175 Kawarasan Tahun 2018 (Harman)	466-473
56	Meningkatkan Kesantunan Siswa Dalam Berbicara Menggunakan Buku Catatan ‘Kancing Coplok’ (Haryadi Rusnawan)	474-480
57	Penerapan Model Ikon Kota Salak Berbantuan Lk Tape Ketan Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas VIII A SMP Negeri 2 Banjarnegara Semester	481-490

No	JUDUL	
	Genaptahun Pelajaran 2015/2016 (Haryono)	
58	Komunikasi Terapeutik Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik Slow Learner Pada Pendidikan Inklusif (Hasbullah)	491-498
59	Peningkatan Kemampuan Bertanya Sebagai Dasar Pengembangan Literasi Sains Siswa Melalui Penggunaan Pengatur Grafis Tiph (Hasna Nuraeni)	499-507

PENERAPAN SSTS MENANGKAL MECIN

Oleh: Aat Nurhayati

SMP Negeri 1 Jatinunggal Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat
aatneylasalsa2@gmail.com

Abstrak:

Membaca dan disiplin adalah karakter yang harus dikembangkan untuk kualitas hidup yang lebih baik. Pembelajaran karakter ini lebih efektif jika dikembangkan melalui keteladanan, pembiasaan, dan melalui pujian/ hukuman yang mendidik. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran di semester sebelumnya didapatkan data bahwa tingkat ketekunan sebagian siswa dilihat dari kemampuan mencatat materi pembelajaran bisa dikatakan rendah, hal ini bisa dilihat dari kelengkapan catatan materi pelajaran pada buku catatan siswa. Selain itu berdasarkan catatan guru BP siswa-siswa tersebut memiliki tingkat kedisiplinan yang kurang baik dilihat dari tingkat kehadiran. Pada artikel ini penulis mengangkat tema penerapan SSTS (*senyum, sapa, dan tell story/ies*) untuk mengikis rasa malas siswa dalam mencatat materi pembelajaran dan mengurangi tingkat ketidak hadiran siswa. Penerapan SSTS adalah dengan mencoba membangkitkan motivasi belajar siswa dengan cara yang manusiawi, saling menghargai dan tidak menjatuhkan mental siswa. Hasil yang diperoleh berdasarkan pengamatan buku catatan siswa, catatan agenda kelas, dan catatan buku piket harian guru menunjukkan hasil yang positif. Siswa mencatat materi pelajaran dengan baik dan tingkat kehadiran yang baik pula.

Kata Kunci: *senyum, sapa, tell stories, mencatat, indisciplin.*

Pendahuluan

Proses pendidikan di sekolah harus dilakukan secara terorganisir dan terencana pada proses belajar mengajar. Hasil yang diharapkan dari proses pendidikan adalah terbentuknya kepribadian yang sesuai dengan nilai bangsa, yaitu nilai-nilai luhur pancasila. Namun akhir-akhir ini sering terdengar istilah degradasi moral yang melanda generasi muda di Indonesia (Panatu, 2012: 154). Keadaan ini sangat memprihatinkan, karena bagaimanapun masa depan bangsa ada di tangan generasi mudanya. Selain penurunan moral, kasus kenakalan remaja yang banyak diperbincangkan dikalangan pendidik adalah malas belajar dan membaca, tidak mandiri, sering bolos, dan tindakan tidak disiplin lainnya.

Krisis moral yang melanda anak bangsa menempatkan pendidikan karakter sebagai komponen pendidikan yang sangat penting. Dalam pelaksanaannya pendidikan karakter memerlukan strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Strategi yang dimaksud diantaranya adalah nilai-nilai keteladanan, pembiasaan yang baik, dan pujian/ hukuman yang mendidik.

Ada delapan belas butir nilai-nilai pendidikan karakter dua diantaranya adalah disiplin dan gemar membaca (Panatu, 2012: 159). Bahan bacaan bagi siswa beragam, salah satunya adalah buku catatan. Buku catatan menjadi salah satu alternatif bagi siswa untuk menjadi bahan membaca dan belajar di rumah jika akses untuk mendapatkan bahan belajar lain terbatas. Selain itu dengan mencatat maka kemungkinan besar siswa membaca, dengan kata lain siswa sudah belajar dalam tingkatan dasar. Selain membaca dan mencatat hal lain yang penting adalah tingkat kedisiplinan, indikator dari kedisiplinan sangat beragam salah satunya adalah tingkat kehadiran. Selain kehadiran adalah salah satu syarat untuk naik kelas, kehadiran juga merupakan salah satu bentuk tanggung jawab siswa terhadap dirinya sendiri sebagai insan pembelajar.

Adapun kelas yang menjadi sorotan penulis adalah sebuah kelas di tingkat 8, dimana di kelas tersebut ada beberapa siswa yang memiliki catatan kedislipinan yang buruk. Fakta empiris berkaitan dengan kenakalan beberapa siswa tersebut juga didapatkan penulis pada hasil rekapan pembelajaran semester ganjil. Ketiga siswa tersebut memiliki kehadiran tatap muka dan kelengkapan tugas yang kurang baik, selain itu ketiga siswa yang bersangkutan sering terlambat masuk kelas.

Mirisnya, kehadiran siswa-siswa tersebut dikelas sering membuat kondisi kelas tidak nyaman, dari mulai mengobrol sampai mengganggu siswa lain, tidak mau mencatat sehingga penulis betul-betul membutuhkan tenaga ekstra untuk membuat mereka mau mencatat atau melarang mereka mengobrol dan tidak mengganggu siswa lain. Mereka tidak memiliki catatan dan buku panduan untuk belajar. Kesimpulan sementara yang diambil penulis adalah bahwa siswa-siswa tersebut kurang motivasi untuk belajar dengan baik, sehingga mereka memilih untuk bolos atau masuk kelas tapi tidak terlibat pada proses pembelajaran.

Masalah yang harus diselesaikan adalah bagaimana membuat siswa nyaman belajar di kelas dan memberikan mereka motivasi sehingga mereka menganggap bahwa belajar bukanlah sebuah rutinitas membosankan yang harus dijalani tiap hari, tapi belajar adalah kebutuhan yang harus didapatkan dalam rangka memperbaiki kualitas diri. Salah satu cara untuk membuat mereka nyaman adalah dengan cara menampilkan diri sebagai guru yang ramah. Sikap ramah yang paling mudah dan murah adalah senyum (Fauziah, 2011). Senyum yang sesuai dengan porsinya. Dengan senyum yang benar guru menunjukkan bahwa guru mengajar dengan ikhlas.

Akan tetapi terkadang senyum saja tidak cukup untuk membuat siswa melakukan hal yang benar selama proses pembelajaran, oleh sebab itu perlu dilakukan tindakan lain yang mampu mengarahkan siswa ke arah pembelajaran yang benar. Salah satu solusinya adalah dengan menyapa. Menyapa disini adalah mencoba mengingatkan siswa dan bukan memarahi siswa. Dengan menyapa siswa yang sedang melakukan tindakan yang kurang baik, maka tindakannya akan terhenti, selain itu siswa tersebut akan merasa diperhatikan tanpa dijatuhkan martabatnya di depan teman sekelasnya.

Siswa sebagai mahluk pembelajar memerlukan nilai-nilai keteladanan yang bisa mereka tiru, oleh sebab itu memberikan contoh yang baik adalah hal yang wajib dilakukan oleh guru. Selain itu, guru bisa memberikan keteladanan lain dari seorang tokoh, suatu bangsa, atau suatu peristiwa yang dapat menggugah motivasi peserta didik untuk berperilaku lebih baik. Misalkan ketika guru mengajarkan materi geometri pada saat pembelajaran disisipkan mengenai kapan geometri itu dipakai manusia, siapa saja tokohnya, dan mengapa geometri dipakai oleh manusia. Hal ini akan memberikan warna lain pada pembelajaran geometri. Selain itu dengan bercerita dan menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap suatu hal, akan mendorong siswa untuk menggali informasi lebih dalam sehingga memungkinkan mereka untuk membaca, mencatat dan mencari informasi dari berbagai sumber.

Dari paparan diatas tentang masalah yang sering dihadapi di sekolah yaitu sikap siswa yang tidak disiplin dan malas mencatat dan membaca, penulis mengangkat judul “Penerapan SSTS (Senyum, Sapa, *Tell Stories*) Menangkal MECIN (Malas Mencatat dan Indisiplin)” pada makalah. Penulisan makalah ini bertujuan untuk pembiasaan budaya SSTS untuk mengurangi malas mencatat dan indisiplin siswa.

Kajian Teori

Pada makalah ini dibahas mengenai beberapa dari nilai-nilai karakter bangsa yaitu rajin mencatat (dengan mencatat maka siswa membaca), dan disiplin. Berdasarkan fakta di lapangan bahwa ketika guru masuk kelas dan memulai pembelajaran, kemudian dilakukan apersepsi, hal yang didapatkan guru adalah siswa seperti datang dengan gelas kosong bahkan untuk pengetahuan yang bersifat dasar sekali mereka tidak tahu atau bisa dikatakan lupa

untuk materi yang sebenarnya sudah didapatkan dijenjang sebelumnya. Bahkan pada pertemuan berikutnya ketika guru bertanya tentang materi pada pertemuan sebelumnya banyak siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ini menyiratkan kalau siswa tidak belajar dan tidak mau membaca. Hal ini bisa dimaklumi karena siswa tidak memiliki catatan tentang materi pembelajaran yang baik.

Berdasarkan rekapan catatan guru BP di sekolah yang menjadi kajian penulis didapatkan fakta bahwa tingkat kedisiplinan siswa masih rendah, mulai dari tingkat kehadiran maupun hal lain yang berkaitan dengan pelanggaran tata tertib yang dilakukan oleh siswa. Berdasarkan pada fakta ini penulis mencoba untuk mengembangkan sebuah pembelajaran dengan senyum, sapa, dan bercerita (*tell a story/ies*) yang disingkat menjadi SSTS untuk mencoba mengikis sikap malas membaca dan tidak disiplin siswa.

1. Senyum

Guru yang murah senyum tanpa dibuat-buat dan sesuai dengan porsinya, banyak dijuluki sebagai guru yang ramah. Guru yang ramah biasanya disukai siswa. Selain itu dengan senyuman akan lebih mendekatkan hubungan antara guru dengan siswa. Senyuman tulus memiliki daya sentuh yang luar biasa. Dengan senyuman suasana yang tegang bisa berubah menjadi ceria, selain itu akan membuat orang berpikir positif.

Siswa yang kurang suka terlibat dalam proses pembelajaran biasanya disebabkan karena mereka menganggap materi yang diajarkan sukar dan membosankan, dengan senyum dan sikap ramah diharapkan mampu mengubah perasaan siswa, dari tidak semangat menjadi semangat, sehingga mendorong mereka untuk belajar dengan fokus. Oleh sebab itu pendidikan ramah dianggap sebagai dasar untuk membangun karakter siswa pada pendidikan dasar (Utari, 2016).

2. Sapa

Terkadang kurang respeknya siswa terhadap guru ataupun proses pembelajaran disebabkan karena kurang dekatnya hubungan antara guru dengan siswa, guru tidak mengenal siswa, dan komunikasi yang terjalin juga sangat terbatas. Jika guru menjalin komunikasi yang baik dengan siswa akan tumbuh perasaan segan dan kerjasama yang baik antara guru dengan siswa. Menyapa dengan sopan akan menumbuhkan kepercayaan diri siswa karena mereka diakui keberadaannya, tidak dijatuhkan dan dipermalukan. Hasil penelitian Pratiwi (2017) menunjukkan bahwa penerapan budaya 5S yang diantaranya memuat senyum dan sapa ternyata mampu menumbuhkan nilai karakter dan budi pekerti siswa.

3. Bercerita/ Tell Stories

Salah satu penyebab bosannya siswa ketika belajar adalah pembelajaran yang monoton dan dianggap sulit. Pembelajaran akan lebih berwarna jika guru mampu menyajikan sesuatu yang berbeda dari materi yang diajarkan. Bercerita akan memberikan kesan yang berbeda pada siswa. Bercerita yang dimaksud adalah bercerita mengenai asal muasal keilmuan yang sedang dibahas, tokoh yang terlibat, penggunaan pengetahuan, ataupun hal lain yang kaitannya jauh dari materi yang diajarkan tapi mampu menggugah semangat belajar, kemandirian, dan kepercayaan diri siswa.

Beberapa hasil penelitian berkaitan dengan bercerita dalam pembelajaran adalah:

1. Penelitian Tambak (2016) menunjukkan bahwa penerapan metode bercerita dalam pembelajaran mampu merangsang pola pikir anak dan dapat menyentuh perasaan anak.
2. Penelitian Tamara (2014) menunjukkan bahwa penerapan model bercerita dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

4. Malas Membaca dan Mencatat

Salah satu nilai dari pendidikan karakter bangsa adalah gemar membaca. Siswa yang gemar membaca relatif memiliki pengetahuan yang lebih banyak dibandingkan seseorang yang malas membaca. Siswa yang malas membaca cenderung pengetahuannya tidak bertambah karena mereka melewatkan informasi-informasi penting yang seharusnya mereka dapatkan dari membaca, sehingga mereka sering tidak siap dalam pembelajaran karena pengetahuan dasarnya terbatas. Akhirnya materilah yang menjadi kambing hitam, dan dikatakan bahwa materi tersebut terlalu sulit.

Salah satu sumber belajar bagi siswa di daerah yang akses internet termasuk sarana dan prasarannya terbatas, juga akses untuk mendapatkan buku pendamping belajar, maka mencatat materi pembelajaran bisa menjadi salah satu solusi. Dengan menulis maka siswa sudah pasti membaca, selain itu melalui catatan pelajaran siswa bisa membaca kembali materi di rumah masing-masing.

5. Indisplin

Nilai pendidikan karakter bangsa yang lain adalah disiplin. Sikap disiplin berkaitan dengan taat terhadap peraturan yang berlaku. Tindakan tidak disiplin disebut juga indisiplin. Tindakan indisiplin yang menjadi sorotan penulis dan banyak di temui di sekolah adalah bolos sekolah atau bolos pada pelajaran tertentu. Kehadiran adalah salah satu aspek penting pada pembelajaran di sekolah umum di Indonesia dan biasanya menjadi syarat utama kenaikan kelas/ kelulusan. Jika kebiasaan bolos sekolah ini dibiarkan kemungkinan akan berpengaruh pada kebiasaan siswa di dunia kerja yang menuntut etos kerja yang tinggi.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan STSS dalam Pembelajaran

Data awal berkaitan dengan malas membaca adalah berupa tanya jawab diawal pembelajaran. Sangat sulit membuat beberapa siswa untuk terlibat dalam diskusi salah satu penyebabnya adalah mereka tidak mempersiapkan materi dengan membaca sebelumnya. Pengetahuan dasar mereka sangat terbatas. Selain itu berdasarkan data perpustakaan tingkat kehadiran beberapa siswa di kelas 8E adalah 0% dalam 1 semester terakhir. Ini berarti mereka tidak meminjam buku panduan, ini pula berarti kemungkinan besar siswa-siswa tersebut tidak memiliki buku panduan mengingat kondisi dan akses untuk mendapatkan buku di sekitar tempat tinggal siswa sangatlah terbatas.



Gambar 1
Aktivitas Siswa pada Proses Belajar mengajar

Selain tidak memiliki buku panduan belajar, berdasarkan hasil pengamatan, sebagian siswa datang ke sekolah hanya dengan satu buku, padahal berdasarkan jadwal pembelajaran dalam satu hari memuat sekitar 3-5 mata pelajaran. Sebagian materi dicatat dengan kurang rapi dan dicampur antara materi mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Ini tentu saja merupakan hal yang mengkhawatirkan, karena buku catatan adalah salah satu sumber belajar siswa mengingat sumber belajar lain seperti internet sulit diakses.

Berdasarkan catatan guru BP dan daftar hadir siswa di semester ganjil, tingkat kehadiran beberapa siswa sangatlah memprihatinkan. Hal ini memerlukan penanganan yang serius dan harus segera diselesaikan.

Hal pertama yang dilakukan penulis adalah mencoba untuk berkomunikasi dengan siswa-siswa tersebut. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa mereka tidak masuk kelas karena mereka merasa guru kurang memperhatikan ketidak disiplin mereka sehingga mereka merasa aman ketika bolos pada jam saat jam pelajaran berlangsung. Sanksi yang diberikan oleh sekolah berupa pemanggilan orang tua dan perjanjian di atas hitam putih pun tidak memberikan efek jera bagi mereka. Sehingga hal pertama yang harus dilakukan adalah menyentuh hati siswa-siswa tersebut.

Adapun penerapan SSTS secara garis besar adalah sebagai berikut:

1) Bagian pembukaan

Membuka pembelajaran dengan berdo'a. Semua proses dilakukan dengan penuh keramahan, walaupun ada siswa yang telat masuk ataupun kelas maka teguran yang diberikan bukan menghardik atau memarahi siswa, walaupun nada suara dibuat setegas mungkin tapi tidak meninggalkan kesan garang, dan menjaga keramahan terhadap siswa. Hukuman yang diberikanpun sifatnya mendidik, misalkan untuk siswa yang telat 5 menit maka siswa tersebut punya jatah untuk mengerjakan 1 soal di papan tulis, ini berlaku untuk kelipatannya, jadi kalau siswa telat 10 menit maka soal yang dikerjakan menjadi 2 butir.

Mengabsen siswa. Mengabsen yang dimaksud bukan hanya menyebutkan nama siswa untuk memastikan siswa hadir atau tidak saja, tapi mencoba untuk menyapa siswa misalkan bertanya mengenai kondisi kampung siswa, pekerjaan orang tua siswa, atau kondisi kesehatan siswa.

Melakukan apersepsi. Jika respon siswa ternyata kurang baik maka guru mencoba memancing respon siswa melalui sebuah cerita. Cerita yang dimaksud bisa berupa cerita keteladanan yang menggugah semangat ataupun cerita lain yang berhubungan dengan materi yang hendak dipelajari. Misalkan ketika mengajarkan materi Teorema Pythagoras, guru bercerita tentang siapa itu Pythagoras. Ketika belajar materi Limas maka guru menceritakan tentang *Pyramida*, termasuk beberapa cerita menarik lainnya dari *Pyramida* dan Firáun.

Cerita yang disampaikan tidak harus melalui cerita yang berhubungan dengan materi, cerita yang menggugah semangat, kemandirian, dan kerja keras pun sangat baik disampaikan. Misalkan guru menceritakan bagaimana mandirinya Bangsa Jepang setelah mereka hancur lebur pada tahun 1945. Kemudian guru memotivasi siswa supaya lebih mandiri dan disiplin, rajin masuk kelas pada setiap mata pelajaran, dan menganggap penting ilmu pengetahuan sebagai bekal hidup. Dalam hal ini guru memotivasi siswa berdasarkan tokoh/ tempat/ peristiwa nyata yang ada dan terjadi.

2) Bagian inti pembelajaran.

Pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa. Siswa yang kurang fokus disapa (bukan dilarang), proses menyapa bisa dengan cara mendekati siswa tersebut kemudian bertanya apa yang sedang dilakukan, ataupun disapa secara langsung di depan kelas tapi dengan cara yang tidak menjatuhkan siswa.

3) Bagian penutup.

Guru menutup pembelajaran dengan membuat rangkuman yang melibatkan semua siswa, menginformasikan materi pada pertemuan selanjutnya, kemudian mengucapkan salam.

Hasil dan Pembahasan

Instrumen yang dijadikan penulis sebagai acuan untuk membandingkan siswa yang rajin mencatat dengan yang tidak adalah buku catatan siswa adalah buku catatan siswa, apakah siswa mencatat materi yang diajarkan guru atau tidak. Sedangkan tingkat kedisiplinan siswa berkaitan dengan kehadiran tatap muka pada pembelajaran bisa dilihat dari pengamatan pada setiap pertemuan, agenda kelas, dan buku piket harian guru.

Setelah penerapan SSTS siswa mencatat materi yang diajarkan oleh guru. Walaupun catatannya belum terlalu rapi tapi kondisi ini sudah jauh lebih baik dari sebelumnya. Dengan mencatat siswa memiliki kesempatan yang lebih sempit untuk mengganggu siswa lain, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif.

Berdasarkan catatan agenda kelas, tingkat kehadiran siswa menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik. Walaupun masih ada beberapa siswa yang bolos akan tetapi jumlahnya sudah jauh lebih sedikit dibandingkan kehadiran pada semester berikutnya. Buku piket harian guru pun menunjukkan hal yang sama, tingkat kehadiran siswa cukup baik. Berdasarkan pengamatan pada setiap pertemuan menunjukkan perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih positif, siswa masuk kelas tepat waktu selain itu siswa jarang mengganggu teman sekelasnya, hal ini disebabkan karena ketika mereka melakukan hal yang menyimpang maka guru mengingatkan dengan cara yang baik sehingga rasa saling menghargai terjaga.

Penerapan SSTS ini mengakibatkan guru harus mampu mengalokasikan waktu dengan sebaik mungkin, guru bercerita dan memotivasi siswa tapi materi pembelajaran harus tersampaikan dengan baik. Selain itu pada pelaksanaannya menuntut guru untuk mampu merencanakan cerita apa yang hendak disampaikan berdasarkan sikap apa yang mau diteladani oleh siswa sehingga guru harus banyak membaca. Berikut disajikan data mengenai ketidakhadiran siswa pada tahun ajaran 2017/2018

Tabel
Rekapitulasi Ketidakhadiran Siswa Kelas 8E
SMP Negeri 1 Jatinunggal
Tahun Pelajaran 2017/2018

Ketidakhadiran Siswa			
Sebelum Penerapan SSTs	Setelah Penerapan SSTs		
Semester 1	Januari 2018	Februari 2018	Maret 2018
10,1%	6,7%	5,0%	4,0%

Adapun data mengenai persentase ketidakhadiran siswa diperoleh dari hasil perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Ketidakhadiran} = \frac{\text{Jumlah Ketidakhadiran Seluruh Siswa 8E}}{\text{Jumlah Hari Efektif} \times \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah ketidakhadiran merupakan data yang diperoleh dari agenda kelas dan berdasarkan hasil *crosscheck* dengan data pada buku piket harian guru.

A. Simpulan dan Saran

Berdasarkan proses dan hasil yang didapatkan setelah penerapan SSTs didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan penerapan SSTs membantu guru dalam memotivasi siswa agar mencatat materi yang diajarkan oleh guru.
2. Kedisiplinan siswa berdasarkan tingkat kehadiran menjadi lebih baik pembelajaran dengan penerapan SSTs pada pembelajaran.

Berdasarkan kendala dan kesulitan penulis setelah penerapan SSTs, disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Guru mengalokasikan waktu dengan baik supaya materi tersampaikan dan tujuan umum pembelajaran bisa dicapai dengan baik.
2. Supaya mampu bercerita sesuai dengan tema yang hendak disampaikan, maka membaca menjadi hal yang wajib bagi guru.
3. Untuk mampu menyapa dengan baik guru harus mengetahui nama siswa binaannya, menyapa dengan nama akan memberikan rasa yang berbeda dibandingkan cukup dengan mengatakan “kamu”.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, N. (2011). Budaya 3S (Senyum, Sapa, Salam) Sebagai Upaya Awal Membentuk Karakter Anak yang Anti Kekerasan. Tersedia: eprints.undip.ac.id/38767/1/BUDAYA_3S.pdf, diunduh di Sumedang, 27 Desember 2017.
- Pantu, A. & Luneto, B. (2012). Pendidikan Karakter dan Bahasa. Dalam *Al Ulum*. XIV (1) [Online]. 28 halaman. Tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/217421-pendidikan-karakter-dan-bahasa.pdf>, diunduh di Sumedang, 27 Desember 2017.
- Pratiwi, I.A. (2017). Pembiasaan Budaya 5s (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Dan Budi Pekerti Siswa. Dalam *Prosiding Seminar Nasional 15 Maret 2017*. Tersedia: http://eprints.umk.ac.id/7379/12/9_Ari_UMK.pdf, diunduh di Sumedang, 27 Desember 2017.

- Tamara, D. (2014). Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A Di TK Pertiwi Keprabon Polanharjo Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014. Tersedia: http://eprints.ums.ac.id/28649/13/Naskah_Publikasi.pdf, diunduh di Sumedang, 18 Maret 2018.
- Tambak, S. (2016). Metode Bercerita dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam *At Thariqah*. I (1). Tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/195161-ID-metode-bercerita-dalam-pembelajaran-pend.pdf>, diunduh di Sumedang, 27 Desember 2017.
- Utari, R.E. (2016). Implementasi Program Sekolah Ramah Anak di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tempuran Kabupaten Magelang. Tersedia: http://eprints.uny.ac.id/42468/1/Skripsi_Ranti%20Eka%20Utari_12110241035.pdf, diunduh di Sumedang, 18 Maret 2018.

Penggunaan *Gulat Pathol Sarang* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas VI SDN Temperak

Oleh:

ABDUL AMAN

SDN Temperak Kabupaten Rembang Provinsi Jawa Tengah
abdulaman1983@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat dan prestasi belajar siswa dalam menggunakan gulat pathol pada pelajaran Bahasa Jawa kelas VI di SDN Temperak tahun pelajaran 2017/2018. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, kemudian diberi kartu materi. Siswa kemudian mendiskusikannya secara berkelompok. Setelah itu, siswa kemudian bermain pathol. Siswa yang ditunjuk menabuh gamelan. Pathol yang mampu bertahan dan tidak jatuh maka dialah pemenang permainan ini. Ketika menang maka mendapat skor 100 dan berhak memberikan pertanyaan kepada kelompok yang kalah. Sementara yang kalah harus menjawabnya. Guru mencatat perolehan skor kedua kelompok tersebut. Bagi yang mendapat skor paling banyak maka akan mendapat hadiah dari guru. Media gulat pathol Sarang ini terbukti efektif untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari data observasi dan penilaian akhir. Meningkatkan minat belajar siswa ditunjukkan dari keaktifan siswa. Nilai B semula hanya 5 siswa (25%) meningkat menjadi 11 siswa (55%) di siklus I dan meningkat lagi pada siklus II yaitu 17 siswa (85%). Prestasi belajar siswa meningkat, 4 tuntas dari 20 siswa atau sebesar 20% , kemudian meningkat menjadi 12 tuntas atau 60% pada siklus I, dan 15 siswa tuntas atau 75% pada siklus II.

Kata Kunci : Minat Belajar, Prestasi Belajar, Pathol Sarang, Bahasa Jawa

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal di SD yang diprogramkan diseluruh sekolah di Jawa Tengah. Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kompetensi sesuai dengan ciri khas yang dimiliki oleh Jawa Tengah termasuk juga mengangkat potensi-potensi daerah. Disamping hal tersebut juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dan budi pekerti luhur serta penguasaan Bahasa Jawa secara baik dan benar sebagai unsur-unsur kekayaan budaya nasional.

Pengamatan langsung di lapangan, pembelajaran Bahasa Jawa di SD belumlah optimal di dalam mengeksplorasi potensi-potensi daerah setempat dan cenderung masih konvensional. Sehingga prestasi belajar Bahasa Jawa relatif rendah. Hal ini karena materi yang diajarkan dalam Bahasa Jawa relatif kompleks dan guru belum memberdayakan potensi media yang ada di daerah sekitar. Disamping hal tersebut jumlah jam pembelajarannya yang relatif sedikit yakni hanya 2 jam pelajaran setiap minggunya.

Rendahnya prestasi belajar Bahasa Jawa juga dialami siswa dari penulis selaku guru kelas VI di SDN Temperak. Berdasarkan hasil diskusi dan hasil wawancara dengan beberapa guru diketahui bahwa permasalahannya adalah masih kurangnya penggunaan media yang tepat. Disamping hal tersebut, terlihat minat belajar siswa juga rendah. Hal inilah yang menjadi pusat penelitian bagi peneliti untuk berupaya memperbaiki proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dibutuhkan sebuah media yang tepat dan cepat agar pembelajaran Bahasa Jawa dapat dipelajari dengan dengan mudah dan menyenangkan, serta dapat menggali potensi-potensi kebudayaan daerah setempat. Sebuah media yang tepat akan dapat membantu siswa dalam

belajar materi Bahasa Jawa secara cepat dan tepat. Disamping itu juga dapat membantu siswa dalam mendesain ingatan dalam jangka panjang, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.

Pathol Sarang merupakan kesenian khas daerah Sarang yang potensial untuk dijadikan media pembelajaran, karena sebagian besar masyarakatnya sudah kenal dengan kesenian ini dan siswa sebagian besar sudah tidak asing lagi dengan permainan ini. Awalnya kesenian ini dipertunjukkan untuk acara-acara tertentu misalnya sedekah laut, hajatan keluarga dan hari-hari besar tertentu. Secara singkat alur permainannya adalah bergulat seperti permainan sumo di Jepang, yakni siapa yang terjatuh dalam permainan akan dinyatakan kalah dan yang mampu bertahan dan tidak jatuh akan dinyatakan sebagai pemenang.

Peneliti ingin menggunakan gulat pathol sarang sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa di kelas VI SDN Temperak semester 2 pada tahun pelajaran 2017/2018. Sebagai salah satu usaha untuk perbaikan pembelajaran siswa agar lebih menarik, menantang, kreatif dan menyenangkan. Fokus materi yang menjadi bahasan adalah materi dialog, pengenalan nama-nama buah (aran woh-wohan), penyebutan nama anak hewan (aran anak kewan), penyebutan asal kstria pewayangan (asal ksatria pewayangan) nama-nama pekerjaan (aran pagawean).

Reviu Pustaka Mutakhir

Prestasi belajar sebagai wujud gambaran keberhasilan sebuah belajar. Jika prestasi belajar tinggi menunjukkan bahwa keberhasilan proses belajar juga tinggi namun jika prestasi belajar rendah berarti keberhasilan proses belajar rendah. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Suhardjono (2014:59) bahwa prestasi belajar merupakan salah satu hasil pembelajaran yang menjadi produk yang dapat menurun dan dapat meningkat, karena menyangkut beberapa unsur lain yaitu proses pembelajaran, peralatan atau sarana pendidikan, guru, siswa atau keduanya.

Keberhasilan dari proses belajar ini terukur dari perolehan prestasi belajar. Ada salah satu faktor yang mendukung keberhasilan belajar namun tidak terlihat, tetapi efeknya sungguh sangat terasa sekali, faktor tersebut adalah minat belajar. Minat belajar ini merupakan faktor intern dari dalam setiap individu pembelajar. Minat yang semakin tinggi dalam belajar juga akan berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Susanto (2016:16) "minat belajar merupakan pemusatan perhatian yang insentif terhadap materi yang memungkinkan siswa lebih aktif dan giat, akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan".

Gulat pathol merupakan kesenian daerah yang menjadi ciri khas daerah kecamatan Sarang, sehingga disebut gulat pathol sarang. Permainan ini mengandalkan kekuatan otot tangan dan kekuatan kuda-kuda kaki. Ketentuan yang digunakan adalah dua orang yang akan bertanding dipertemukan oleh dua orang wasit atau pelandang yang akan mengikatkan selendang kepada jago masing-masing. Aturan permainan ini sederhana saja, yakni bagi pegulat yang jatuh menyentuk tanah maka dinyatakan kalah. Selama permainan ini berlangsung musik dimainkan bertalu-talu, alat musik yang dimainkan terdiri dari kendang, bonang, saron, dan terompet. Cara permainan ini akan dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa. Modifikasinya terletak di peraturan yang diterapkan yaitu bagi siapa yang menang dalam bergulat maka berhak memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar Bahasa Jawa. Dan skor yang diberikan oleh guru adalah 100. Sementara yang kalah dalam bergulat harus menjawab pertanyaan sampai skor ketertinggalannya terkejar. Soal yang digunakan oleh si pemenang ini terlebih dahulu sudah dipelajari bersama-sama sebelum patholan dimulai. Awal pembelajarannya adalah diskusi kelompok dari masing masing regu. Soal yang dipelajari ini dikemas oleh guru dalam bentuk kartu soal.

Bahasa Jawa merupakan salah satu pelajaran muatan lokal Provinsi Jawa Tengah. Standar Kompetensi yang distandarkan meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Termasuk didalamnya kawruh Bahasa Jawa yang menjadi ciri khas pelajaran ini. Kawruh itu antara lain menyebutkan nama-nama buah, bunga, hewan, dunia pewayangan, pekerjaan.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan uraian tersebut diatas dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah minat belajar Bahasa Jawa ketika menggunakan media *Gulat Pathol Sarang* pada siswa kelas VI tahun pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimanakah prestasi belajar Bahasa Jawa ketika menggunakan media *Gulat Pathol Sarang* pada siswa kelas VI tahun pelajaran 2017/2018?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas tujuan penelitian yang diharapkan adalah:

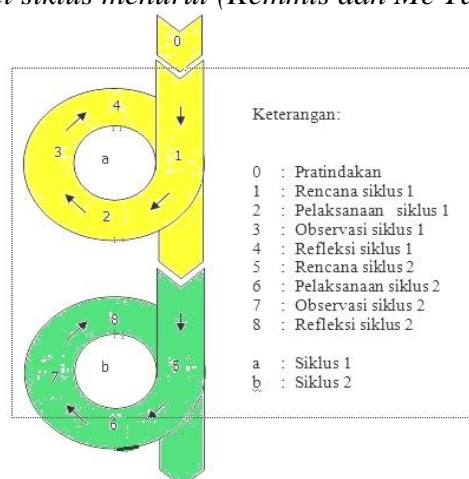
1. Mendiskripsikan minat belajar Bahasa Jawa ketika menggunakan media *Gulat Pathol Sarang* pada siswa kelas VI tahun pelajaran 2017/2018.
2. Mendiskripsikan prestasi belajar Bahasa Jawa ketika menggunakan media *Gulat Pathol Sarang* pada siswa kelas VI tahun pelajaran 2017/2018.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang melibatkan peran beberapa rekan guru didalamnya. Seperti yang dijelaskan Arikunto (2010:135) bahwa “penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya atau sekolah tempat dia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran”. Dengan konsep pokok penelitian terdiri dari empat komponen utama yaitu (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, (d) refleksi. Secara garis besar desain penelitian yang akan dilakukan peneliti seperti dijelaskan dalam bagan sebagai berikut:

Model siklus menurut (Kemmis dan Mc Taggart)



Gambar 1
Bagan siklus pelaksanaan penelitian tindakan kelas

Langkah-langkah pembelajarannya yaitu dimulai dari prasiklus, dengan mengajarkan materi Bahasa Jawa secara konvensional tanpa media apapun dan hanya mengandalkan ceramah saja. Setelah melalui proses refleksi penelitian dilanjutkan dengan siklus 1. Pada siklus 1 ini mulai diberlakukan tindakan pemberian media gulat pathol sarang untuk materi nama buah-buahan, dan nama ksatria dalam dunia pewayangan. Hasil dari siklus 1 ini direfleksikan untuk direncanakan kembali proses pembelajaran yang lebih mendalam melalui siklus 2.

Pada siklus 2 materi pelajarannya ditambah lebih banyak yakni mengajarkan tentang dialog, nama-nama buah (arane woh-wohan), nama anak hewan (aran anak kewan), penyebutan asal kstria pewayangan (asal ksatria pewayangan) dan nama-nama pekerjaan (aran pagawean). Secara rinci alur permainannya sebagai berikut: pertama siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok 1 dan kelompok 2 dengan jumlah formasi laki-laki dan perempuan yang sebanding. Langkah kedua menentukan penabuh gamelan atau yang memainkan alat musik (kendang, bonang, saron). Langkah ketiga guru membagikan kartu materi kepada kedua kelompok tersebut. Dalam hitungan waktu yang sudah ditentukan kelompok tersebut mempelajari kartu yang dibagikan guru tersebut. Setelah selesai mempelajari kartu tersebut kedua *pelandang*/wasit saling berdialog. “*lek ayo patholan*” di jawab “*Ayo*” kemudian dilanjutkan lagi “*nanging ora kena dendam*” “*jagoku kondang-kondang*”. Terjadi dialog secukupnya untuk memancing respon kedua belah pihak untuk saling beradu. “*mengko sing kalah patholan kudu njawab pitakon kelompokku*”.

Disinilah nanti terjadi inti pembelajaran yang telah didesain oleh guru, yakni kelompok yang kalah patholan akan mendapat pertanyaan dari kelompok yang menang. Dengan skor yang akan dicatat oleh guru. Diakhir permainan kelompok yang mendapat skor tertinggi maka dialah kelompok yang menang dan akan mendapat hadiah dari guru.



Gbr. 2
Siswa Memainkan Gamelan Patholan



Gbr. 3
Siswa Bermain Pathol



Gbr.4
Posisi Menang Kalah Dalam Permainan



Gbr.5
Kelompok yang Menang
Memberi Pertanyaan

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peneliti sendiri yang melakukan penelitian untuk mengetahui penggunaan media *gulat pathol sarang* dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas VI SDN Temperak. Dalam melaksanakan penelitian dibantu oleh rekan guru yang

berperan sebagai observer untuk mengamati dan menilai kinerja praktikan dalam proses pembelajaran serta mengamati perilaku siswa selama pembelajaran.

Sedangkan objek penelitiannya adalah siswa kelas VI SDN Temperak pada semester 2 tahun pelajaran 2017/2018. Jumlah siswa yang menjadi objek penelitian berjumlah 20 siswa dengan jumlah 12 siswa laki-laki dan 8 perempuan. Secara umum karakteristik siswa-siswa SDN Temperak tergolong sama, karena berlatar belakang orang tua bermata pencaharian sebagai nelayan dan berasal dari daerah satu desa. Keseharian siswa ini beraktivitas membantu orang tua sebagai nelayan selain menjalankan tugas pokok mereka sebagai siswa di SDN Temperak dan santri Madrasah Diniyah pada sore harinya.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes ini diberikan untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Seperti yang dijelaskan Dasna (2015:7.28) bahwa “tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan guru kepada peserta didiknya dalam jangka waktu tertentu”. Tes ini berupa soal tertulis isian singkat berjumlah 10 soal untuk mengukur pengetahuan tentang materi yang diajarkan.

Selain tes tertulis yang diujikan instrumen lainnya yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan oleh observer atau teman sejawat dalam mengamati peneliti dalam menerapkan penelitian. Observasi menurut Sapardi (2015:221) dijelaskan bahwa “kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran”. Disamping untuk mengamati guru juga digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran.

Tehnik Analisis Data

Tehnik analisis data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menghitung nilai tes evaluasi siswa dengan menggunakan rumus
$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$
2. Menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar.
$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan
 $\sum x$ = jumlah nilai seluruh siswa
 N = banyaknya siswa yang mengikuti tes
3. Data ketuntasan Belajar Klasikal
Untuk mengetahui ketuntasan belajar dikelas dengan KKM yang sudah ditentukan. Dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :
$$P = \frac{n}{N}$$

Keterangan
 P = Prosentase ketuntasan
 n = jumlah siswa lulus
 N = jumlah siswa
4. Lembar observasi aktivitas siswa
Lembar observasi siswa diukur dengan menggunakan skala likert, dengan rentang 1- 4. Dalam penelitian ini menggunakan 8 aspek sehingga diperoleh skor maksimal 32 dan

minimal 8. Dengan rincian < 8 kategori amat kurang, skor 9-16 kategori kurang, skor 17-24 kategori baik dan skor 25-32 kategori amat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Diperoleh hasil pengamatan observasi pada penjelasan tabel 1 dan data hasil penilaian pada tabel 2. Data dikumpulkan mulai dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 1
Hasil Observasi

No	Nama Siswa	Pengamatan Prasiklus							Kategori	Pengamatan Siklus I							Kategori	Pengamatan Siklus II							Kategori									
		Jumlah Skor								Perolehan skor	Jumlah Skor							Perolehan skor	Jumlah Skor							Perolehan skor								
		1	2	3	4	5	6	7			8	1	2	3	4	5			6	7	8	1	2	3			4	5	6	7	8			
1	ABDUL ZAENAL UBAB	1	1	1	1	1	1	2	1	9	K	1	2	2	2	2	1	2	1	13	K	4	3	3	3	2	3	2	3	23	B			
2	ACHMAD ALDI	1	1	1	1	1	1	2	1	9	K	2	3	4	1	1	2	2	2	1	17	B	3	4	3	3	3	2	2	3	23	B		
3	ACHMAD IVAN KHUDZAIFI	3	2	1	2	3	2	1	3	17	B	3	2	1	2	3	2	1	3	17	B	3	4	1	2	3	2	1	3	19	B			
4	ACHMAD MAULY ARDIANSYAH	1	1	1	1	1	1	4	2	12	K	2	2	3	2	2	1	4	2	18	B	3	4	3	3	2	3	4	2	24	B			
5	ACHMAD SYA'FI	1	1	1	2	2	1	2	1	11	K	2	1	2	2	2	2	2	1	14	K	3	4	3	2	2	3	2	2	21	B			
6	AHMAD FERI EFENDI	1	1	1	1	1	2	2	1	10	K	2	3	4	5	1	2	2	1	20	B	3	4	3	3	3	2	2	2	22	B			
7	AHMAD HANSYAH ADITYA	3	2	1	2	3	2	1	3	17	B	3	2	1	2	3	2	1	3	17	B	3	4	2	2	3	2	1	3	20	B			
8	AHMAD KHALIM	1	2	1	1	2	1	4	2	14	K	2	2	2	2	2	4	2	18	B	3	4	3	3	2	3	4	2	24	B				
9	AHMAD REZZA FERDIANSAH	1	1	1	2	2	1	2	1	11	K	2	3	4	2	2	2	2	1	18	B	2	4	2	2	2	3	2	2	20	B			
10	ALI MUTTAQIN SEREGAR	1	1	1	1	1	2	2	1	10	K	1	1	1	1	1	2	2	1	10	K	2	2	2	3	2	2	2	1	16	K			
11	ELFIRA KHOIRUN NISAK	3	2	1	2	3	2	1	3	17	B	3	2	1	2	3	2	1	3	17	B	3	2	1	2	3	2	1	3	17	B			
12	IANA TUL SUKRIYAH	1	2	1	1	2	1	4	2	14	K	1	2	1	1	2	1	4	2	14	K	2	2	3	1	2	1	4	2	17	K			
13	INTAN LAILATUL MAULIDAH	1	1	1	2	2	1	1	1	10	K	2	3	4	2	2	1	2	1	17	K	2	4	4	3	3	2	2	1	21	B			
14	IRFAN ABDILLAH	1	1	1	1	2	1	1	1	9	K	2	3	4	3	1	2	2	1	18	B	2	4	4	2	2	2	2	2	20	B			
15	JAUHARUL MAKNUN	3	2	1	2	3	2	1	3	17	B	3	2	1	2	3	2	1	3	17	B	3	4	1	2	3	2	1	3	19	B			
16	LAILA JAUHAROTUN NAFISAH	1	1	1	2	2	1	1	1	10	K	1	1	1	2	2	1	2	1	11	K	3	4	2	2	2	2	2	2	19	B			
17	WIWIN FARIDATUL KHASANAH	1	1	1	1	2	2	1	1	10	K	1	1	1	1	1	2	2	1	10	K	3	4	2	3	2	2	2	2	20	B			
18	MAFLUHA TUL MAHFUDOH	3	2	1	2	3	2	1	3	17	B	3	2	1	2	3	2	1	3	17	B	3	4	1	2	3	2	1	3	19	B			
19	IMAMATUL IFADAH	1	2	1	1	2	1	1	2	11	K	1	2	1	1	2	1	4	2	14	K	2	2	2	1	2	1	4	2	16	K			
20	MAMLUATIN NADLIFA	1	1	1	1	1	1	2	1	9	K	1	1	1	1	2	2	1	1	11	K	2	4	4	2	2	2	2	3	21	B			
perolehan nilai AB												0											0											0
perolehan nilai B												5											11											17
perolehan nilai K												15											9											3
perolehan nilai AK												0											0											0
Keterangan																																		
Kriteria Skor																																		
Aspek Pengamatan																																		
4 : Amat baik																																		
3 : Baik																																		
2 : Kurang																																		
1 : Amat Kurang																																		
Kategori penilaian																																		
25-32 = Amat Baik (AB)																																		
17-24 = Baik (B)																																		
9-16 = Kurang (K)																																		
< 8 = Amat Kurang																																		
1. Keaktifan mengikuti pelajaran																																		
2. Keaktifan mengamati objek																																		
3. Keaktifan berdiskusi kelompok																																		
4. Keaktifan bertanya																																		
5. Keaktifan menjawab pertanyaan																																		
6. Keaktifan kerjasama																																		
7. Keaktifan presentasi																																		
8. Membuat kesimpulan																																		

Tabel 2
Hasil Penilaian

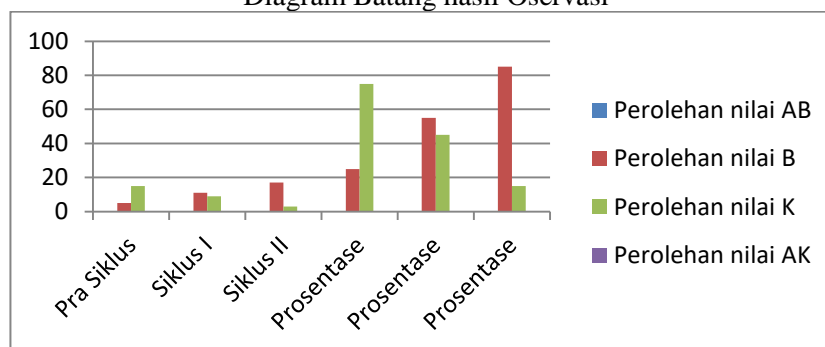
No	Nama	Tahap Prasiliklus										Nilai	Tahap Siklus I										Nilai	Tahap Siklus II										Nilai		
		Nomor Soal											Nomor Soal											Nomor Soal												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	ABDUL ZAENAL UBAB	1	0	1	1	0	1	1	7	1	0	0	60	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	70	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	80	
2	ACHMAD ALDI	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	30	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	60	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	70	
3	ACHMAD IVAN KHUDZAIFI	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	60	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	
4	ACHMAD MAULY ARDIANSYAH	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	40	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	70	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	80	
5	ACHMAD SYAFI'I	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	50	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	60	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	60	
6	AHMAD FERI EFENDI	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	30	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	60	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	70	
7	AHMAD HANSYAH ADITYA	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	50	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	80	
8	AHMAD KHALIM	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	50	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	70	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	70	
9	AHMAD REZZA FERDIANSAH	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	40	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	50	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	60		
10	ALI MUTTAQIN SEREGAR	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	70	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	80	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	90
11	ELFIRA KHOIRUN NISAK	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	80	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
12	IANATUL SUKRIYAH	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
13	INTAN LAILATUL MAULIDAH	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	80	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	90
14	IRFAN ABDILLAH	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	40	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	50	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	60	
15	JAUHARUL MAKNUN	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	40	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	50	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	60	
16	LAILA JAUHAROTUN NAFISAH	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	50	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	70	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	70	
17	WIWIN FARIDATUL KHASANAH	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	40	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	60	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	60	
18	MAFLUHATUL MAHFUDOH	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	30	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	80	
19	IMAMATUL IFADAH	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	50	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	70	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	70	
20	MAMLUATIN NADLIFA	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	40	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	70	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	70	
Nilai Tertinggi												80											90											100		
Nilai Terendah												30											50											60		
Rata-rata												51											69											75		
Prosentase Ketuntasan												20%											60%											75%		

Pembahasan

Tabel 3
Prosentase Hasil Observasi

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Prosentase	Prosentase	Prosentase
Perolehan nilai AB	0	0	0	0	0	0
Perolehan nilai B	5	11	17	25	55	85
Perolehan nilai K	15	9	3	75	45	15
Perolehan nilai AK	0	0	0	0	0	0

Tabel 4
Diagram Batang hasil Oservasi

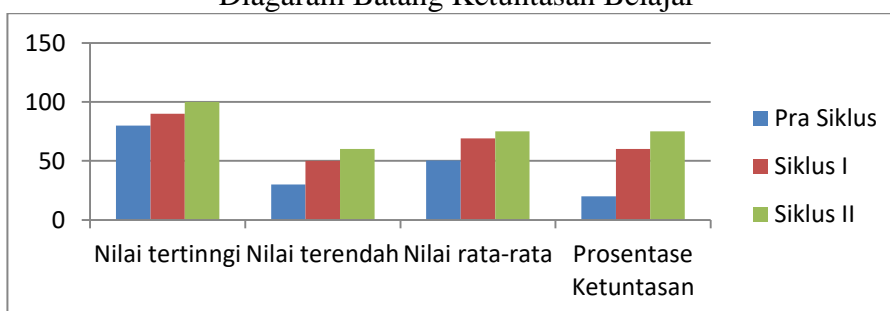


Berdasarkan data observasi tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa yang semula nilai B (Baik) hanya 5 siswa atau 25% meningkat pada siklus I menjadi 11 siswa atau meningkat 55% dan meningkat lagi pada siklus II yaitu 17 siswa atau 85%. Sedangkan nilai K (Kurang) semula 15 siswa atau 75% turun menjadi 9 siswa atau 45% dan pada siklus II menjadi 3 siswa atau 15%.

Tabel 5
Prosentase Ketuntasan Belajar

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	80	90	100
Nilai terendah	30	50	60
Nilai rata-rata	51	69	75
Prosentase Ketuntasan	20%	60%	75%

Tabel 6
Diagram Batang Ketuntasan Belajar



Dari data ketuntasan belajar terlihat bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Dari KKM 70 yang dipersyaratkan didapatkan nilai rata-rata 51 dan 4 siswa tuntas dari 20 siswa atau sebesar 20%. Kemudian pada siklus I terlihat meningkat menjadi perolehan rata-rata nilainya sebesar 69 dan 12 siswa tuntas dari 20 siswa atau 60%. Sedangkan pada siklus III terlihat mengalami peningkatan lagi menjadi 75 pada rata-rata nilai kelasnya dan 15 siswa tuntas dari 20 siswa atau 75%.

PENUTUP

Kesimpulan

Dengan menerapkan media gulat pathol sarang pada pembelajaran Bahasa Jawa mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas VI tahun pelajaran 2017/2018 SDN Temperak. Hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan keaktifan siswa yang semula nilai B (Baik) hanya 5 siswa atau 25% meningkat menjadi 11 siswa (55%) pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II yaitu 17 siswa (85%). Sedangkan nilai K (Kurang) semula 15 siswa (75%) turun menjadi 9 siswa (45%) dan pada siklus II menjadi 3 siswa (15%).

Dengan penerapan gulat pathol sarang sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI tahun pelajaran 2017/2018 SDN Temperak. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai rata-ratanya 51 dan 4 siswa tuntas dari 20 siswa atau sebesar 20%. Kemudian pada siklus I terlihat meningkat dengan rata-rata nilainya sebesar 69 dan 12 siswa tuntas dari 20 siswa atau 60%. Sedangkan pada siklus II terlihat mengalami peningkatan lagi menjadi rata-rata 75 dan 15 siswa tuntas dari 20 siswa atau 75%.

Saran

Hendaknya guru terus berupaya menciptakan media pembelajaran lainnya yang lebih menarik. Pathol perlu dilestarikan agar tidak punah sebagai wujud menghargai budaya lokal. Membutuhkan alat musik yang relevan agar lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Dasna, I.W, dkk. (2015). *Desain dan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Sapardi (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Suhardjono (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group

Menilai Literasi Sains Siswa dengan *Virtual Test* Terintegrasi STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*)

Oleh

Abdul Aziz Rahman, M.Pd.

SMPN 2 Kadudampit Kabupaten Sukabumi Jawabarat

Email: m.subkiajizi@gmail.com

Abstrak

Literasi sains merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh siswa. Pentingnya literasi sains bagi siswa di Indonesia dibuktikan dengan keikutsertaan Indonesia dalam PISA (*Programme for International Student Assessment*). Permasalahannya, penilaian yang dilakukan oleh guru saat ini umumnya masih belum sesuai dengan sistem penilaian literasi sains PISA dan belum memanfaatkan teknologi sepenuhnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan alat penilaian berupa *virtual test* yang valid dan reliabel dalam menilai literasi sains dan terintegrasi STEM. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and developement* (R&D). Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen lembar validasi konten, reliabilitas, dan angket tanggapan siswa. Hasilnya adalah *virtual test* valid dengan nilai CVI (*Content Validity Index*) 0,714 dan reliabel dengan nilai 0,665. Sebagian besar siswa (95%) mengungkapkan bahwa penggunaan *virtual test* mengurangi tingkat kecemasan mereka saat berhadapan dengan soal-soal pada *virtual test*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *virtual test* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan reliabel untuk menilai literasi sains siswa.

Kata kunci : *Literasi Sains, Virtual Test, dan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics).*

Pendahuluan

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) membentuk *Programme for International Student Assessment* (PISA) dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan yang terfokus pada literasi sains, membaca dan matematika (Bybee, R, McCrae, B, & Laurie, R, 2009). Literasi sains merupakan istilah umum yang menggabungkan ide serta konsep sains dengan disiplin ilmu lainnya termasuk praktek kerja sains. Pentingnya literasi sains bagi siswa di Indonesia dibuktikan dengan keikutsertaan Indonesia dalam PISA. Permasalahannya adalah sistem penilaian di Indonesia saat ini belum sesuai dengan sistem penilaian PISA, karena masih menitikberatkan pada kemampuan menyelesaikan soal-soal teoritis dan hitungan tanpa menyajikan masalah yang nyata. Hal ini berimplikasi pada rendahnya capaian literasi sains siswa di Indonesia (Sudiatmika A, 2012). Oleh karena itu pengembangan penilaian pada ranah literasi sains sangat penting.

Kemampuan siswa dalam literasi sains erat kaitannya dengan proses pembelajaran dan asesmen yang dilakukan oleh guru di sekolah. Model pembelajaran yang dipandang dapat membantu dan memfasilitasi siswa untuk menampilkan kemampuan literasi sains dan meningkatkan penguasaan konsep siswa adalah pembelajaran inkuiri. Hasil penelitian tahun 2009 oleh Afra (Kanesa, 2013) "*Recent research has shown that, in classes where students harbor misconceptions about electrical energy. An inquiry-based approach is more successful than traditional teaching in improving conceptual understanding*". Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis *inquiry* lebih sukses dari pada pembelajaran tradisional dalam meningkatkan pemahaman konseptual. Sehingga penerapan model pembelajaran inkuiri menjadi salah satu solusi untuk mengasah kemampuan literasi sains siswa. Konteks dalam penilaian PISA terkait dengan permasalahan yang dihadapi sehari-hari.

Oleh karena itu penilaian dan pembelajaran sains sangat relevan dikemas dalam lingkup STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*).

Penilaian menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Penilaian sangat penting untuk mengukur ketercapaian suatu tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah disusun (Arikunto, 2013). Perkembangan teknologi sudah seharusnya dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar dengan lebih cepat, lebih baik, dan lebih cerdas. Dengan demikian, teknologi informasi merupakan salah satu kunci untuk menuju model sekolah masa depan. Guru harus seoptimal mungkin untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dan penilaian. Penggunaan teknologi dan informasi dalam penilaian menjadi tuntutan pada penilaian dan pengajaran *New World of Work* pada abad 21 (Griffin & Patrick, 2012). Beberapa tahun terakhir penilaian atau tes berbasis komputer sangat populer dan menjadi pilihan utama untuk model tes pada masa yang akan datang (Ghaderi & Marzieh, 2014). Dengan demikian, penggunaan tes berbasis komputer sangat penting dilaksanakan mulai dari saat ini untuk mempersiapkan siswa yang literat terhadap penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas. Permasalahan yang dimunculkan penulis adalah “Bagaimanakah *virtual test* terintegrasi STEM yang mampu menilai literasi sains siswa?”. Untuk mempermudah penulis dalam menemukan solusi dari permasalahan tersebut, maka penulis merinci permasalahan itu menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan *virtual test* terintegrasi STEM dalam menilai literasi sains?
2. Bagaimanakah tingkat validitas dan reliabilitas *virtual test* terintegrasi STEM dalam menilai literasi sains?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa dalam penggunaan *virtual test* terintegrasi STEM?

Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah memperoleh alat ukur berupa *virtual test* yang valid dan reliabel untuk menilai literasi sains siswa dengan menggunakan pembelajaran yang terintegrasi STEM.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) model 4D meliputi *Define, Design, Develop, dan Disseminate* yang diadaptasi dari Thiagarajan (Thiagarajan, Sivasailam, & other, 1974). Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen lembar penilaian validitas, reliabilitas, dan angket tanggapan siswa. Data dari lembar penilaian validitas kemudian dianalisis menggunakan analisis CVR (*Content Validity Ratio*) dan dirata-ratakan menjadi CVI (*Content Validation Index*) (C & Scally, 2014). Analisis reliabilitas *virtual test* dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha. Angket yang digunakan dalam penelitian ini diolah dengan cara menghitung jumlah siswa yang menjawab “Ya” dan jumlah siswa yang menjawab “Tidak” untuk setiap pertanyaan pada angket. Langkah selanjutnya yaitu dengan dilakukan perhitungan persentase jawaban siswa.

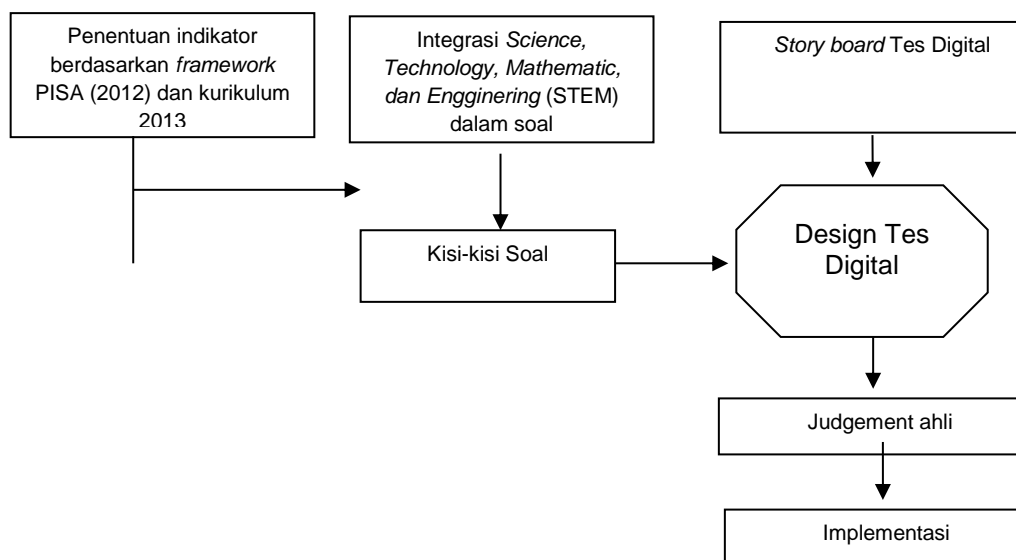
Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Virtual test Terintegrasi STEM untuk Menilai Literasi Sains

Virtual test terintegrasi STEM dikembangkan sesuai dengan alur metode penelitian dan pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) yang diadaptasi dari Thiagarajan. Tahapan *define* yaitu penentuan materi/ kompetensi IPA yang didasarkan pada 4 jenis kompetensi literasi sains menurut PISA dan penentuan jenis wacana, animasi, video, gambar untuk sebagai stimulus untuk soal.

Hasil analisis materi yang sesuai untuk implementasi virtual test, diperoleh materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan sebagai salah satu materi yang dianggap relevan. Materi ini dipilih karena memuat konsep kontekstual dengan kehidupan siswa sehari-hari yang banyak menyajikan masalah-masalah nyata dan dialami oleh siswa itu sendiri.

Materi interaksi antarmakhluk hidup dan lingkungannya terdapat pada tiga Kompetensi Dasar (KD) dalam Kurikulum 2013 yaitu 3.8. mendeskripsikan interaksi antarmakhluk hidup dan lingkungannya, 3.9. mendeskripsikan pencemaran dan dampaknya bagi makhluk hidup, dan 3.10. mendeskripsikan tentang penyebab terjadinya pemanasan global dan dampaknya bagi ekosistem. Langkah selanjutnya ditetapkan indikator-indikator kompetensi literasi sains dan tes penguasaan literasi sains yang akan dikembangkan serta diintegrasikan pada *software (offline)*. Alur tahapan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Virtual test

Pada penyusunannya, indikator kompetensi literasi sains disusun berdasarkan hasil pengkajian dari berbagai literatur dan di-*judgement* oleh ahli. Selain itu, indikator tersebut harus sesuai dengan tuntutan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Kurikulum 2013.

Tingkat Validitas dan Reliabilitas *Virtual test* Terintegrasi STEM dalam Menilai Literasi Sain Siswa

Untuk mengetahui tingkat keakuratan virtual test berbasis *flash player*, maka penulis melakukan uji tingkat validitas dan reliabilitas soal. Uji tingkat validitas soal diperoleh dari hasil *judgment* soal dari tujuh orang ahli. Kemudian dianalisis menggunakan rumus CVR (*Content Validity Ratio*). Setelah dihitung dengan menggunakan CVR, analisis dilanjutkan dengan menggunakan CVI (*Content Validity Index*). Soal yang valid harus memenuhi atau melampaui nilai kritis dari CVR dan CVI. Rekapitulasi hasil CVR virtual test dapat dilihat pada Tabel 1. berikut ini:

Tabel 1 Rekapitulasi nilai CVR Kesesuaian Indikator Literasi dengan Butir Soal Virtual test

Indikator Kompetensi Literasi sains	Sub Indikator literasi sains	CVR	Kesimpulan	No soal	Integrasi STEM	CVR	Kesimpulan
Mengidentifikasi isu ilmiah	Mengenali permasalahan yang dapat diselidiki secara ilmiah.	1,00	Valid	1	S-E	1,00	Valid
		0,714	Valid	12	S-M	0,714	Valid
		1,00	Valid	19	S-M	1,00	Valid
	Mengidentifikasi kata-kata kunci untuk memperoleh informasi ilmiah	1,00	Valid	3	S-E	1,00	Valid
		0,714	Valid	17	S-E	0,714	Valid
		1,00	Valid	21	S-E	1,00	Valid
		0,714	Valid	24	S-T	0,714	Valid
	Mengenali fitur penyelidikan ilmiah	1,00	Valid	5	S-M	1,00	Valid
		0,714	Valid	6	S-M	1,00	Valid
		0,714	Valid	10	S-E	1,00	Valid
		1,00	Valid	20	S-T	1,00	Valid
Menjelaskan fenomena secara ilmiah	Mengaplikasikan pengetahuan sains dalam situasi yang diberikan	1,00	Valid	8	S-E	0,714	Valid
		0,714	Valid	18	S-T	0,714	Valid
		0,714	Valid	25	S-T	0,714	Valid
	Mendeskripsikan atau menafsirkan fenomena ilmiah dan prediksi perubahan lingkungan	0,714	Valid	2	S-T	0,714	Valid
		0,714	Valid	11	S-E	0,714	Valid
		1,00	Valid	22	S-E	1,00	Valid
		1,00	Valid	26	S-E	1,00	Valid
	Mengidentifikasi deskripsi, eksplanasi dan prediksi yang tepat	1,00	Valid	9	S-T	1,00	Valid
		0,714	Valid	14	S-T	0,714	Valid
		0,714	Valid	29	S-M	0,714	Valid
Menggunakan bukti ilmiah	Menafsirkan bukti ilmiah dan membuat serta	0,714	Valid	4	S-M	0,714	Valid
		0,714	Valid	7	S-M	0,714	Valid
		1,00	Valid	13	S-M	1,00	Valid

Indikator Kompetensi Literasi sains	Sub Indikator literasi sains	CVR	Kesimpulan	No soal	Integrasi STEM	CVR	Kesimpulan
	mengkomunikasikan kesimpulan						
	Mengidentifikasi asumsi, bukti dan alasan di balik kesimpulan	1,00	Valid	15	S-E	1,00	Valid
		1,00	Valid	16	S-E	1,00	Valid
		1,00	Valid	23	S-E	1,00	Valid
	Merefleksikan implikasi sosial dan perkembangan sains dan teknologi	0,714	Valid	27	S-E	0,714	Valid
		1,00	Valid	28	S-T	1,00	Valid
		1,00	Valid	30	S-T	1,00	Valid

*Nilai kritis CVR adalah 0,62

Teknik penentuan tingkat validitas konten soal menggunakan nilai CVR didasarkan pada pendapat Lawche (1975) mengemukakan bahwa CVR merupakan salah satu cara untuk menentukan tingkat validitas suatu tes. Sementara itu tabel kritis yang digunakan dalam penelitian ini digunakan pendapat Wilson (2013) mengemukakan bahwa jika menggunakan validator sebanyak tujuh orang maka nilai kritisnya adalah 0,62. Soal yang valid memiliki nilai CVR lebih dari dan sama dengan 0,62. Sebaliknya jika nilai CVR kurang dari 0,62 maka soal tidak valid.

Berdasarkan Tabel 1. dapat dilihat tingkat validitas konten berkenaan dengan kesesuaian indikator literasi sains dengan butir soal dan kesesuaian dengan integrasi STEM dengan butir soal. Nilai CVR pada kesesuaian indikator literasi sains dengan butir soal tertera 30 soal di atas nilai kritis CVR. 16 soal memiliki nilai CVR 1,00 dan 14 soal memiliki nilai CVR 0,714. Dengan demikian, 30 soal dinyatakan valid. Sementara itu, nilai berbeda ditunjukkan pada kesesuaian integrasi STEM dengan butir soal. 17 soal memiliki nilai CVR 1,00 dan 13 soal memiliki nilai CVR 0,714. Walaupun nilai CVR nya berbeda, 30 soal dinyatakan valid. Selanjutnya dihitung nilai CVI dari 30 soal yang valid.

Untuk mendapatkan hasil tes yang terpercaya, maka soal harus diuji terlebih dahulu tingkat reliabilitasnya. Tingkat reliabilitas tes diketahui dengan menggunakan rumus Alpha dengan bantuan SPSS. Hasil perhitungan reliabilitas STEM *virtual test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

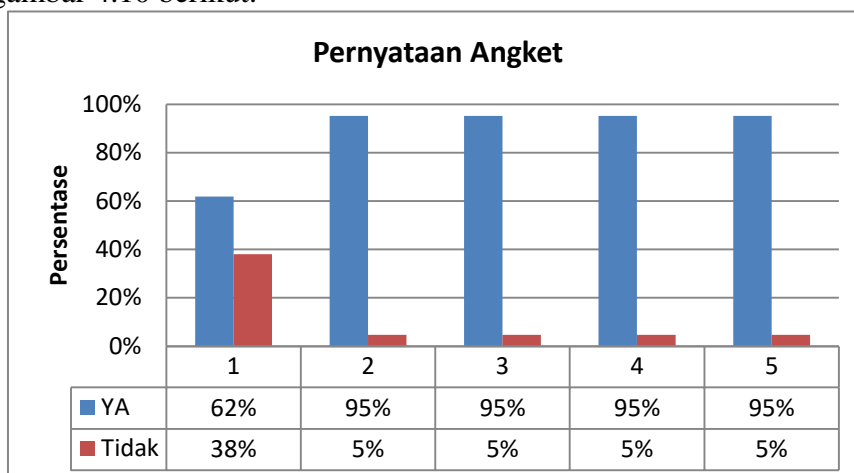
Tabel 2. Hasil Reliabilitas test menggunakan SPSS

Tes	Nilai Reliabilitas	Keterangan
Virtual test	0,665	Tinggi

Berdasarkan Tabel 2. dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas virtual test adalah 0,665 termasuk kategori tinggi. Nilai ini menunjukkan bahwa penilaian yang dilakukan berulang dengan soal yang telah dikembangkan terhadap objek yang sama dalam kondisi yang sama akan menghasilkan informasi sama atau mendekati sama.

Tanggapan siswa terhadap penggunaan virtual test terintegrasi STEM

Untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap pelaksanaan virtual test maka digunakan lima pernyataan angket dalam mengungkapkannya. Adapun hasil tanggapan siswa tersebut tersaji pada gambar 4.10 berikut.



Gambar 4.10 Diagram Tanggapan Siswa Terhadap Pelaksanaan Virtual test

Keterangan: (1) virtual test merupakan hal yang baru, (2) ketertarikan siswa pada virtual test, (3) virtual test meningkatkan kepercayaan diri, (4) virtual test membuat siswa termotivasi, (5) virtual test mengurangi tingkat kecemasan.

Sebanyak separuh siswa mengungkapkan bahwa *virtual test* merupakan hal yang baru bagi siswa. hal ini terbukti sebanyak 62% siswa menjawab “ya” dengan alasan yaitu: “penilaian seperti ini belum pernah dilakukan”. sementara sebanyak 38% siswa menjawab “tidak” karena alasannya: “saya pernah melakukan penilaian digital.

Hampir seluruhnya siswa memberikan tanggapan tertarik terhadap penggunaan *virtual test*. hal ini diungkapkan oleh sebanyak 95% siswa menjawab “ya” dengan alasan utama yaitu *virtual test* mempermudah dalam menyelesaikan soal sehingga mereka merasa lebih percaya diri. Di samping itu, hampir seluruhnya 95% siswa mengungkapkan bahwa *virtual test* dapat membuat mereka untuk mengerjakan tugas dengan baik. Hal ini didukung oleh sebagian besar alasan siswa yaitu “penilaian dengan *virtual test* memberikan kesempatan saya untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan untuk menjawab. Oleh karena itu, sebagian besar siswa (95%) mengungkapkan bahwa adanya penggunaan *virtual test* dalam pembelajaran dapat menimbulkan motivasi dalam belajar dan mengurangi tingkat kecemasan mereka saat berhadapan dengan soal-soal dalam *virtual test*.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Virtual test* terintegrasi STEM dapat dikembangkan dengan mengikuti tahapan-tahapan pengembangan dengan metode Penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan.
2. *Virtual test* terintegrasi STEM memiliki tingkat keakuratan yang cukup yakni memiliki tingkat validitas CVR 0,714 (tinggi) dan tingkat reliabilitas 0,665 (tinggi).
3. Siswa menanggapi positif penggunaan *virtual test* pada kelas mereka.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Vol 2 Cetakan 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bybee, R, McCrae, B, & Laurie, R. (2009). PISA 2006: An Assessment of Scientific Literacy. *Journal of research in Science Teaching*, 865-883.
- C, A., & Scally, A. (2014). Critical Value for Lawshe's Content Validity Ratio Revisiting the Original Methods of Calculation. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 79-86.
- Ghaderi, & Marzieh. (2014). Comparing Between Computer Based Test and Paper and Pencil Based Test. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 36-38.
- Griffin, & Patrick. (2012). *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. Victoria Australia: Springer.
- Kanesa. (2013). Teaching Energy Science Inquiry: Reflection on Professional Development as a Tool to Build Inquiry Teaching Skill for Middle and High School Teacher. *Journal of Science Technology*, 235-251.
- Sudiatmika A, I. R. (2012). *Pengembangan Alat Ukur Tes Literasi Sains Siswa SMP dalam Konteks Budaya Bali*. Bandung: Disertasi Dokter Tidak Diterbitkan.
- Thiagarajan, Sivasailam, & other. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children: A Sourcebook*. Washington DC: National Center for Improvement Education.

Lampiran

Tampilan virtual test terintegrasi STEM



FunQuizzes
Interaksi Mahluk Hidup dengan Lingkungannya

Isikan nama dan kelas

Nama :

Kelas :

QUIZZ

ANGKET

Jawaban
benar siswa

Lembar Jawaban

Nama : a
Kelas : a

Nilai : 20
Benar : 6

Waktu Penyelesaian :
Salah/Kosong : 24

1. A B C D ✓	11. A B C D ✗	21. A B C D ✗
2. A B C D ✗	12. A B C D ✓	22. A B C D ✗
3. A B C D ✗	13. A B C D ✗	23. A B C D ✗
4. A B C D ✓	14. A B C D ✗	24. A B C D ✗
5. A B C D ✗	15. A B C D ✗	25. A B C D ✗
6. A B C D ✗	16. A B C D ✗	26. A B C D ✗
7. A B C D ✗	17. A B C D ✗	27. A B C D ✓
8. A B C D ✓	18. A B C D ✗	28. A B C D ✗
9. A B C D ✗	19. A B C D ✗	29. A B C D ✓
10. A B C D ✗	20. A B C D ✗	30. A B C D ✗

Skor Siswa

Jawaban
Salah

MEMBANGUN KARAKTER POSITIF DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DENGAN KARTU BERWARNA

Achmad Hufron
SDN 1 Selang Kebumen Jawa tengah
Email. hufon_achmad@yahoo.co.id

Abstrak

Krisis moral peserta didik yang melanda negara ini harus segera diatasi. Moral yang negatif dikurangi dengan membangun karakter positif siswa. Membangun karakter positif siswa dilaksanakan di lingkungan sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Di lingkungan sekolah dimulai dengan lingkungan kelas. Membangun karakter positif di dalam kelas menggunakan kartu berwarna yang berisi pesan-pesan positif yang membangun terbukti dapat menurunkan sikap negatif siswa. Diantara sikap negatif siswa di dalam kelas yaitu mengganggu teman yang tadinya 50% menjadi 0%, menyontek yang tadinya 35% menjadi 10%, malas malas 40% menjadi 10%, memukul teman tadinya 25% menjadi 5%, tidak fokus dalam KBM 55% menjadi 10%, dan ngobrol sendiri 50% menjadi 0%. Kendala yang ada yaitu jam pelajaran teori PJOK yang sedikit dan belum melaksanakan metode yang sama untuk guru kelas maupun guru mapel yang lain.

Kata Kunci: *Karakter Positif; Kegiatan Belajar Mengajar; Kartu Berwarna*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Krisis moral para pelajar sedang melanda Negara Kesatuan Republik Indonesia. Bahkan ada seorang murid yang memukul gurunya sampai meninggal dunia. Padahal tujuan murid disekolahkan adalah terbentuknya sikap dan karakter yang baik serta mendapatkan ilmu yang bermanfaat. Selain pemukulan guru oleh muridnya krisis moral yang muncul adalah pelecehan seksual terhadap teman, menyontek, pencurian, penyalahgunaan obat-obatan terlarang, dan pornografi. Hal tersebut belum dapat diatasi secara tuntas, hal ini muncul karena beberapa anggapan bahwa siswa bersekolah hanyalah menuntut ilmu tanpa ada perhatian yang khusus untuk penanaman karakter yang positif.

Penanaman karakter positif seharusnya diberikan setiap saat kepada siswa baik dalam kegiatan di dalam kelas maupun di luar kelas. Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas sering terganggu karena adanya siswa yang mengganggu temannya, berkelahi di dalam kelas, ataupun siswa sulit dikendalikan karena tidak memperhatikan guru. Ketika di tegur oleh guru kadang siswa tersebut menantang gurunya. Hal ini menjadi keprihatinan kita bersama, aturan-aturan yang biasa kita buat dengan teknik hukuman, membuat malu, menakuti, dan membalas kenakalan murid. Hal ini mungkin membuat murid dapat berubah perilakunya, tetapi tidak akan lama, hal itu tidak mendorong murid untuk bertanggung jawab atas perbuatannya dan memotivasi siswa untuk bekerja sama dengan orang dewasa.

Dengan alasan tersebut maka penulis membuat sebuah cara/model penanaman pendidikan karakter yang positif di dalam kelas dalam kegiatan belajar mengajar yaitu menggunakan media kartu berwarna yang berisi tentang pesan-pesan yang mendidik dan menggugah tanggung jawab serta memotivasi siswa untuk bertanggung jawab terhadap apa yang mereka perbuat dan membuat siswa menjadi dapat bekerja sama dengan gurunya dalam kegiatan belajar mengajar.

Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana penerapan penggunaan kartu berwarna dapat membangun karakter positif dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas”.

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, *best practice* ini mempunyai tujuan: “ Mendeskripsikan penerapan penggunaan kartu berwarna dapat membangun karakter positif dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas”.

KAJIAN TEORI

Karakter Positif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013), karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Sedangkan Menurut Thomas Lickona, karakter diartikan sifat alami seseorang dalam merespons situasi secara bermoral. Lickona menekankan tiga hal dalam mendidik karakter, yang dirumuskan dengan indah: *knowing, loving, and acting the good*. Karakter menandakan moral, perilaku, dan sikap yang dimiliki seseorang. Hal ini sesuai dengan pendapat Zuchdi, D (2008), karakter adalah seperangkat sifat yang selalu dikagumi sebagai tanda-tanda kebaikan, kebajikan, dan kematangan moral seseorang. Dari beberapa pengertian karakter tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter adalah moral, budi pekerti yang dimiliki seseorang sebagai ciri khas sebagai pembeda antara individu satu dengan yang lainnya.

Karakter positif merupakan karakter yang dianggap oleh banyak orang sebagai karakter yang baik. Sikap, moral tingkah laku yang tidak merugikan orang lain serta

membuat orang lain menghormati dan menghargai. Jadi karakter positif adalah sikap moral seseorang yang membuat orang lain menghargai dan menghormati, serta tidak merugikan orang lain.

Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan belajar mengajar siswa dipengaruhi oleh kegiatan mengajar guru. Menurut Sudjana (2014) kegiatan belajar mengajar mengacu kepada hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan siswa dalam mempelajari bahan yang disampaikan guru. Sedangkan kegiatan mengajar berhubungan dengan cara guru menjelaskan bahan kepada siswa. Sudjana (2014) juga menjelaskan kegiatan belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yakni (a) kegiatan belajar mandiri/individu; (b) kegiatan belajar kelompok; dan (c) kegiatan belajar klasikal.

Kartu Berwarna

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2013) kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan berwarna menurut kamus besar bahasa Indonesia (2013) adalah mempunyai warna; ada warnanya; memakai warna. Sehingga dapat diartikan bahwa kartu berwarna adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang memiliki warna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cara yang digunakan untuk membangun karakter positif dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yaitu menggunakan kartu berwarna yang berisi pesan-pesan membangun. Setiap warna kartu terdapat pesan yang berbeda. Cara membuat karti tersebut adalah:

1. Siapkan kertas asturo warna/kertas cover warna.
2. Bantulah susunan kata-kata pesan yang membangun dengan komputer.
3. Besar dan banyaknya tulisan disesuaikan dengan ukuran kartu yang akan dibuat.
4. Kemudian print pesan tersebut ke kertas berwarna yang sudah disiapkan.
5. Potong hasil print sesuai dengan ukuran yang ingin dibuat.

Contoh pesan dalam kartu dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Kata-kata yang digunakan adalah kata yang membangun dan menyadarkan. Bukan kata-kata yang menghina ataupun merendahkan. Kata yang diharapkan mudah dipahami oleh peserta didik.

Implementasi Penggunaan

Cara ini saya lakukan merujuk pada sepuluh langkah bagi kedisiplinan yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Johnson, L.A (2009) sepuluh langkah bagi kedisiplinan yang lebih baik yaitu: (1) abaikan si pelanggar; (2) kirimkan pesan-pesan non verbal; (3) jatuhkan kartu perilaku; (4) ajak berbincang cepat; (5) ambil waktu istirahat; (6) telepon si pelaku; (7) tanda tangani kontrak; (8) mintalah penguatan-penguatan; (9) mintalah perpindahan; dan (10) pindahkan si pelaku. Penulis menggunakan poin yang ketiga yaitu “jatuhkan kartu perilaku” dengan ini penulis mengembangkan dengan kartu perilaku itu dengan kartu berwarna yang berisi pesan-pesan positif.

Adapun langkah-langkah implementasi penggunaan kartu berwarna ketika pembelajaran sebagai berikut. *Pertama*, perencanaan. Pada tahap ini saya mempersiapkan dengan membuat kartu berwarna yang berisikan dengan pesan-pesan membangun. Pesan tersebut disesuaikan dengan kebiasaan peserta didik yang kurang baik di dalam kelas ketika proses kegiatan belajar mengajar. *Kedua*, pelaksanaan. Pelaksanaan diujicobakan pada kelas IV B SDN 1 Selang Kebumen Jawa Tengah. Berkolaborasi dengan teman dan guru kelas sebagai observer. Kelas IV B ini tergolong kelas yang membutuhkan perhatian khusus dikarenakan banyak yang tinggal kelas dan bertubuh besar-besar yang di lingkungan kelas, sekolah, maupun masyarakat anak-anak tersebut sering berbuat ulah dan membuat kurang nyaman orang lain seperti: malak, membuat nangis teman, menyontek, mengambil buah milik tetanga, dsb. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas ketika sedang berlangsung dan terdapat peserta didik yang dianggap kurang memperhatikan dan dianggap mengganggu jalannya proses kegiatan belajar, maka guru mendekati peserta didik tersebut dan memberikan kartu berwarna yang berisikan pesan di atas meja peserta didik yang melakukan hal yang menurut guru tidak baik. Kartu yang diberikan sesuai dengan perilaku peserta didik yang ingin diperbaiki.

Ketiga, menunggu respon unpan balik dari peserta didik. Kartu-kartu tersebut apakah diberi respon oleh siswa ataupun tidak. Kita tunggu setelah jam pelajaran ataupun ketika istirahat, ataupun sesuai dengan pesan yang ada di kartu itu yang berisi harapan apa yang diinginkan guru. Misalkan kata-kata seperti ini “kamu berhak gagal di mata pelajaran saya.

Jika kamu memang benar ingin gagal, maka saya harap kamu menuliskannya dan memnandatanganinya sehingga saya bisa menyimpannya di arsip saya dan menunjukan kepada orang tuamu jika kelak kamu mempertanyakan nilaimu. Jika kamu tidak suka pada kegiatan yang saya berikan, saya minta maaf; tetapi saya seorang guru dan saya saya memilih tugas itu karena saya yakin bahwa tugas tersebut mengajarkan informasi dan ketrampilan yang penting. Saya tunggu setelah jam pelajaran saya”. Maka guru menunggu konfirmasi dari peserta didik tersebut setelah jam pelajaran. *Keempat*, evaluasi. Evaluasi digunakan untuk melihat apakah ada perubahan perilaku oleh siswa yang bersangkutan atupun tidak.

Hasil Yang Diperoleh

Pemecahan masalah perilaku di dalam kelas ketika proses belajar mengajar menggunakan “kartu berwarna” memerlukan waktu yang relatif lama yaitu sekitar 6 bulan. Pelaksanaan dilakukan pada bulan Oktober 2017 s/d Maret 2018 di kleas IVB SDN 1 Selang. Dari pelaksanaan tersebut diperoleh hasil, kendala, dan faktor pendukung.

Hasil Implementasi

Pada pertengahan semester II peserta didik kelas IV SDN 1 Selang Kebumen Jawa Tengah dievaluasi sesuai dengan hasil observasi yang menggambarkan tentang tingkat partisipasi dan perilaku siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar PJOK di dalam kelas. Peningkatan partisipasi dan perilaku positif dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Perilaku negatif Siswa Kelas IV SDN 1 Selang Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Perilaku Negatif	Sebelum Tindakan	Setelah Tindakan
1	Mengganggu Teman	50%	0%
2	Menyontek	35%	10%
3	Malas-malasan	40%	10%
4	Memukul teman	25%	5%
5	Tidak fokus dalam KBM	55%	10%
6	Ngobrol sendiri	50%	0%

Dari tabel tersebut dapat dilihat telah terjadi penuruna perilaku negatif di dalam kelas ketika mengikuti pembelajaran PJOK. Yang paling menonjol adalah mengganggu teman yang tadinya 50% menjadi 0%. Hal ini membuat situasi dan kondisi di dalam kegiatan belajar mengajar lebih kondusif sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Begitu juga yang suka menyontek dari 20 siswa dalam satu kelas sekarang tinggal beberapa anak saja yang terkadang masih menyontek. Yang tadinya rata-rata 35% menjadi rata-rata 10%. Dampak positif sangat terasa di dalam kelas. Kelas lebih kondusif, siswa lebih fokus dan proaktif dan mulai tertarik untuk belajar. Dengan demikian hasil belajar siswa meningkat.

Kendala-Kendala yang Dihadapi dalam Melaksanakan Strategi yang Dipilih

Kendala yang dihadapi adalah diantaranya yaitu: (1) jam teori PJOK yang sangat singkat hanya 35 menit/1 jam pelajaran; (2) guru kelas maupun guru mapel lain belum menggunakan metode yang sama; dan (3) sarana prasarana yang mendukung di kelas masih kurang.

Faktor Pendukung

Faktor pendukung yang utama adalah keinginan motivasi seluruh warga sekolah untuk menjadikan SDN 1 Selang menjadi sekolah yang mempunyai ciri khas. Nah dikarenakan melalui kegiatan akademik sulit, maka dikembangkan melalui kegiatan non akademik, dan salah satunya adalah membuat program-program yang meningkatkan karakter

positif siswa. Yang kedua, dukungan komite sekolah dalam setiap program yang dibuat sekolah sehingga mempermudah sekolah dalam mengembangkan sumber daya secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil best practice di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) penerapan kartu berwarna yang berisi pesan positif dapat membangun karakter positif siswa; (2) langkah-langkah pelaksanaan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, respon timbal balik siswa, dan evaluasi; (3) kendala yang muncul yaitu jam pelajaran yang terbatas dan guru kelas ataupun guru mapel yang lain belum menerapkan model yang sama; dan (4) faktor pendukung yaitu komitmen seluruh warga sekolah untuk membangun karakter positif sebagai ciri khas dari sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Johnson, L.A (2009). *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik Cara Membangkitkan Minat Siswa Melalui Pemikiran*. Jakarta: PT Indeks.
- Poerwadarminta. W.J.S (2013). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudjana, N (2014). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Thomas Lickona, *Mendidik untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat & Tanggung jawa*, alih bahasa Juma Abdu Wamaungo (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).
- Zuchdi. D (2008). *Humanisasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

PENINGKATAN LITERASI BACA TULIS SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ade Iskandar, M. Pd.

SMP Negeri 6 Banjar Kota Banjar Provinsi Jawa Barat

Email: adeiskandar20@gmail.com

Abstrak

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan bagaimana implementasi literasi baca-tulis siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris? Pertanyaan penelitian yaitu a) Bagaimana implementasi literasi baca-tulis siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris di SMP Negeri 6 Banjar? b) Apakah ada peningkatan kemampuan literasi baca-tulis siswa setelah guru mengimplementasikan pembelajaran yang berfokus kepada penguasaan kemampuan literasi baca-tulis siswa? c) Apa saja hambatan yang ditemukan guru dan siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran yang berfokus kepada penguasaan kemampuan literasi baca-tulis siswa? Tujuan penelitian ini adalah yaitu untuk mengetahui bagaimana implementasi literasi baca tulis siswa dalam pembelajaran bahasa inggris. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan instrumen penelitian yaitu lembar observasi, catatan lapangan, wawancara dan nilai hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi literasi baca-tulis dalam pembelajaran bahasa inggris adalah penggunaan *background knowledge* siswa, penggunaan pembelajaran diskusi dan kolaboratif, penggunaan gambar, penggunaan *graphic organizers*, penggunaan tanya jawab, dan penggunaan kesimpulan. Terdapat peningkatan literasi baca-tulis dan hambatan yang ditemukan karena guru dan siswa memiliki motivasi yang rendah terhadap aktivitas membaca dan menulis.

Kata Kunci: *peningkatan, literasi baca-tulis, sekolah menengah pertama*

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Gegap gempita program literasi sekolah yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan saat dijabat oleh Anies Baswedan beberapa tahun yang lalu masih bergema sampai sekarang. Semangat untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa sangat terasa dalam beberapa program pemerintah yang digulirkan. Ada banyak beragam program pemerintah yang muara akhirnya adalah untuk mendorong siswa agar memiliki kemampuan literasi yang mumpuni.

Misalnya saja pemerintah pusat menggulirkan program GLS (Gerakan Literasi Sekolah). Gerakan ini dilakukan melalui beberapa sub program seperti membaca buku non teks pelajaran selama 15 menit untuk mendorong siswa agar memiliki rasa cinta yang tinggi terhadap aktivitas membaca. Program ini menjadi sangat istimewa karena menjadi fondasi dasar dalam mendorong siswa membiasakan diri untuk melakukan aktivitas membaca.

Selain itu, Jawa Barat pun tidak ketinggalan menggulirkan program yang diberi tajuk WJLRC (*West Java Leader Reading Challenge*). Program ini tak jauh berbeda dengan pelaksanaan gerakan literasi sekolah yang pada intinya bertujuan untuk menumbuhkan kebiasaan membaca sejak dini.

Kesadaran pemerintah mengenai pentingnya literasi dalam kehidupan manusia dewasa ini patut dihargai. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Tarwana, 2018: 72) bahwa kemampuan literasi tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan hidup manusia mulai dari bangun tidur sampai tidur kembali.

Sayangnya program-program yang digagas oleh pemerintah seperti disebutkan diatas, kenyataannya belum mampu secara signifikan meningkatkan aktivitas literasi siswa. Misalnya saja fenomena siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu istirahat untuk jajan di kantin sekolah ketimbang memanfaatkannya untuk membaca buku di perpustakaan

menunjukkan bahwa kegemaran siswa dalam membaca belum meningkat signifikan (Alfarikh, 2017: 960).

Hal ini terjadi karena berbagai alasan. Misalnya saja Antoro (2017: 5) menyatakan bahwa dukungan pemerintah terhadap aktivis literasi belum dilaksanakan secara masif dan maksimal. Sedangkan Arifian (2017: 64) lebih menyoroti adanya beberapa program lain yang mengganggu jadwal literasi seperti padatnya kegiatan adiwiyata, siswa kurang memiliki minat baca, motivasi yang kurang dari pada guru untuk mendorong siswa rajin membaca, serta situasi dan kondisi kelas yang seringkali membuat kegiatan literasi tidak bisa terlaksana.

Selain itu, riuh rendah Gerakan Literasi Sekolah selama ini belum sepenuhnya mempengaruhi proses belajar mengajar dalam kelas-kelas pembelajaran. Alfariqh (2017: 961) menyatakan bahwa guru belum mampu memberikan contoh teladan dalam membiasakan literasi baca tulis dalam kegiatan sehari-hari. Sehingga pelaksanaan pembelajaran didalam kelas masih dilaksanakan secara tradisional berupa ceramah dan belum mampu mendorong siswa secara efektif melakukan aktivitas pembelajaran yang mendorong tumbuhnya kemampuan literasi baca tulis sesuai dengan kebutuhan manusia pada abad 21.

Karena beberapa permasalahan diatas itulah, peneliti bermaksud untuk mendapatkan gambaran tentang pelaksanaan literasi baca-tulis dalam mata pelajaran bahasa inggris di sekolah menengah pertama, terutama di SMP Negeri 6 Banjar. Tujuan penelitian ini terutama dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran nyata tentang implementasi literasi baca-tulis dalam mata pelajaran bahasa inggris di SMP Negeri 6 Banjar. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan untuk berbagai pihak yang berkepentingan dalam bidang pendidikan terutama pembelajaran bahasa inggris sehingga mampu menghasilkan kebijakan yang akan mendorong tumbuh suburnya aktivitas literasi baca-tulis terutama dalam pembelajaran bahasa inggris.

Reviu Pustaka Mutakhir

Literasi merupakan salah satu aktivitas yang sangat penting dikuasai oleh generasi abad 21. Apalagi kedua aktivitas ini tidak bisa tidak menjadi fondasi dasar bagi generasi masa kini untuk mendapatkan informasi. Antoro (2017: 13) menyatakan bahwa membaca adalah aktivitas literasi yang sangat penting dalam memajukan pendidikan karena kesuksesan pendidikan tidak selalu berdasarkan pada pencapaian nilai siswa tetapi justru berdasarkan jumlah siswa yang menyukai aktivitas membaca.

Literasi baca-tulis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagaimana dijelaskan dalam Saryono et al. (2017: 6) yaitu kemampuan untuk membaca, menulis, serta mengolah dan memanfaatkan informasi untuk memanfaatkan dan menganalisis teks tertulis dalam mencapai tujuan agar mampu berpartisipasi dalam kehidupan sosial.

Karena itulah guru bahasa inggris dituntut untuk mampu mendorong siswa agar memiliki kemampuan literasi baca-tulis yang bisa digunakan untuk menghadapi tantangan hidupnya. Melalui pengalamannya sebagai pembelajar, sebagai guru atau sebagai keduanya, guru-guru masa kini telah didorong untuk melakukan pendekatan dan pelaksanaan kegiatan membaca (Bakken & Lund, 2017: 78).

Namun demikian pekerjaan guru tersebut bukanlah sesuatu yang mudah diwujudkan, karena berbagai macam hambatan dan kendala seringkali menjadi penghalang tercapainya tujuan tersebut. EduCenter (2017) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mengakibatkan budaya literasi rendah diantaranya sebagai berikut:

- a) Rumah belum menjadi tempat dimulainya kegemaran membaca
- b) Meningkatnya kemajuan teknologi
- c) Kurangnya sarana membaca
- d) Motivasi membaca yang kurang
- e) Malas mengembangkan gagasan

Indentifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan dibagian pendahuluan, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk menemukan jawaban dari permasalahan berkaitan dengan bagaimana implementasi literasi baca-tulis siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris?

Rumusan Masalah

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu kepada rumusan masalah yang terangkum dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana implementasi literasi baca tulis siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris di SMP Negeri 6 Banjar?
- b. Apakah ada peningkatan kemampuan literasi baca tulis siswa setelah guru mengimplementasikan pembelajaran yang berfokus kepada penguasaan kemampuan literasi baca tulis siswa?
- c. Apa saja hambatan yang ditemukan guru dan siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran yang berfokus kepada penguasaan kemampuan literasi baca tulis siswa?

Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah yang telah disusun dalam pertanyaan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana implementasi literasi baca tulis siswa dalam pembelajaran bahasa inggris di sekolah menengah pertama?
- b. Untuk mendapatkan gambaran nyata apakah ada peningkatan kemampuan literasi baca tulis siswa setelah guru mengikuti pembelajaran yang mengimplemmentasikan literasi baca tulis.
- c. Untuk mendapatkan informasi tentang apa saja hambatan yang ditemukan guru dan siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran yang berfokus kepada penguasaan kemampuan literasi baca tulis siswa.

Metode

Desain Penelitian

Karena penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana implementasi literasi baca-tulis siswa dalam pembelajaran bahasa inggris di sekolah menengah pertama seperti dinyatakan dalam pertanyaan penelitian, maka penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode kualitatif ini dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena dari implementasi literasi baca-tulis siswa dalam pembelajaran bahasa inggris.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dalam ini adalah 2 orang guru bahasa inggris di SMP Negeri 6 Banjar. Kedua guru bahasa inggris tersebut termasuk guru senior yang mengajar di SMP Negeri 6 Banjar dan diasumsikan memiliki kemampuan yang setara dengan pengalaman kerja yang tidak jauh berbeda.

Sedangkan objek penelitian ini adalah siswa kelas 9A yang terdiri dari 26 siswa, 10 laki-laki dan 16 Perempuan dan kelas 9C yang terdiri dari 12 laki-laki dan 13 perempuan.

Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian, maka instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati kegiatan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar terutama untuk menemukan literasi baca-tulis yang mereka lakukan selama mengikuti pembelajaran bahasa inggris.

b. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan sebagai data tambahan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Tujuan dari catatan lapangan ini adalah untuk mengetahui literasi baca-tulis yang mereka gunakan dalam proses belajar mengajar.

c. Wawancara

Wawancara diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui literasi baca-tulis apa saja yang telah dilaksanakan selama proses belajar mengajar dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Selain itu wawancara juga digunakan untuk mengetahui hambatan yang dirasakan oleh guru dan siswa selama melaksanakan pembelajaran.

d. Nilai hasil belajar siswa

Nilai hasil belajar siswa digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan literasi baca-tulis siswa setelah proses belajar mengajar selesai.

Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data hasil penelitian, peneliti mengikuti langkah-langkah menganalisis data kualitatif seperti mengorganisir data dan mengenali data, *coding* dan memilah data serta menginterpretasi dan menyimpulkan data.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan ditemukan beberapa temuan sebagai berikut:

a. Penggunaan *Background knowledge* siswa

Dari hasil pengamatan dan interview ditemukan bahwa guru mencoba memaksimalkan *background knowledge* siswa untuk membantu siswa meningkatkan literasi baca-tulis mereka. Hal ini dilakukan terutama dalam kegiatan *pre-reading* dan *pre-writing*.

b. Penggunaan pembelajaran diskusi dan kolaboratif

Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas 9A dan 9C menggunakan pembelajaran diskusi dan kolaborasi terutama dalam kegiatan *while-reading* dan *while-writing* sesuai dengan arahan guru.

c. Penggunaan gambar

Gambar dan alat bantu visual juga digunakan oleh guru untuk merangsang siswa menulis serta memahami teks bacaan yang mereka baca. Hal ini digunakan dalam tahap *pre-reading* dan *while-reading* serta *pre-writing* dan *while-writing*.

d. Penggunaan *graphic organizers*

Graphic organizers digunakan oleh guru secara variatif dalam proses belajar mengajar. Ini dilaksanakan dalam kegiatan membaca (*while-reading*) maupun kegiatan menulis (*while-writing*).

e. Penggunaan tanya jawab

Selama proses belajar mengajar berlangsung, tanya jawab baik secara lisan maupun tertulis terus dilakukan. Tanya jawab dilakukan dalam *pre* dan *post-reading* serta *pre* dan *post-writing*. Siswa dan guru terlibat aktif berkomunikasi untuk meningkatkan kemampuan literasi baca-tulis mereka.

f. Penggunaan kesimpulan

Aktivitas lain yang dilakukan oleh guru dan siswa saat kegiatan belajar mengajar adalah menggunakan kesimpulan untuk memahami teks bacaan serta menulis ulang dengan kata-kata sendiri teks yang telah dibaca. Cara ini terutama dilakukan dalam tahapan *post-reading* dan *post-writing*.

g. Nilai Hasil Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas 9A sebelum penelitian adalah 78 dan setelah penelitian 80, sementara kelas 9C sebelum penelitian adalah 80 dan setelah penelitian adalah 82.

TABEL NILAI HASIL PEMBELAJARAN SISWA

No.	Kelas	Sebelum Penelitian	Sesudah Penelitian	Selisih
1.	9A	78	80	2
2.	9C	80	82	2

h. Hambatan pelaksanaan literasi baca-tulis

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa hambatan pelaksanaan literasi baca tulis adalah karena siswa dan guru belum memiliki motivasi membaca yang tinggi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian maka literasi baca-tulis yang digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris dikelas adalah penggunaan *background knowledge* siswa, penggunaan pembelajaran diskusi dan kolaboratif, penggunaan gambar, penggunaan *graphic organizers*, penggunaan tanya jawab, dan penggunaan kesimpulan. Literasi baca-tulis ini digunakan oleh kedua guru dalam pelaksanaan penelitian.

Penggunaan beragam aktivitas untuk meningkatkan kemampuan baca-tulis siswa ini menunjukkan bahwa guru sudah memiliki pemahaman yang baik terhadap kebutuhan siswa untuk menguasai kemampuan literasi dalam mata pelajaran bahasa inggris sesuai dengan yang disampaikan oleh Ni et al. (2018: 6) bahwa kemampuan literasi bahasa inggris harus diperkenalkan sejak dini karena bahasa inggris merupakan alat komunikasi yang paling penting di dunia.

Sedangkan nilai hasil pembelajaran siswa kelas 9A dari sebelum penelitian dan sesudah penelitian meningkat 2 poin. Sedangkan kelas 9C dari sebelum penelitian 80 menjadi 82 juga mempunyai selisih 2 poin. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan literasi baca-tulis siswa dalam pembelajaran bahasa inggris.

Berdasarkan hasil wawancara peningkatan hasil belajar ini oleh para guru diasumsikan karena sebelumnya para guru kurang maksimal dalam menggunakan aktivitas literasi baca-tulis dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Laksono et al. (2016: 31) bahwa untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, diperlukan strategi pembelajaran membaca dan menulis yang dilaksanakan secara maksimal di dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa hambatan pelaksanaan literasi baca tulis adalah karena siswa dan guru belum memiliki motivasi membaca yang tinggi. Hal ini tidak berlawanan dengan penelitian Alfariqh (2017: 960) yang menyatakan bahwa sejauh ini sekolah belum mampu memfasilitasi siswa untuk membiasakan aktivitas literasi.

Simpulan

1. Simpulan

- Literasi baca-tulis yang digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris dikelas adalah penggunaan *Background knowledge* siswa, penggunaan pembelajaran diskusi dan kolaboratif, penggunaan gambar, penggunaan *graphic organizers*, penggunaan tanya jawab, dan penggunaan kesimpulan. Literasi baca-tulis ini digunakan oleh kedua guru dalam pelaksanaan penelitian.

- b. Ada peningkatan kemampuan literasi baca-tulis siswa dalam pembelajaran bahasa inggris
- c. Hambatan pelaksanaan literasi baca tulis adalah karena siswa dan guru belum memiliki motivasi membaca yang tinggi.

2. Rekomendasi

- a. Pemerintah pusat, pemerintah daerah maupun sekolah harus mendorong guru dan siswa untuk memiliki motivasi membaca dan menulis.
- b. Pemerintah harus memberi dukungan sarana dan prasarana untuk peningkatan literasi baca-tulis bagi guru dan siswa.

Daftar Pustaka

- Alfarikh, A. (2017). Menumbuhkan Budaya Literasi di Kalangan Pelajar. In *The Proceedings of The 1st Conference on Language, Literature and Teaching (ICoLLiT)* (hal. 959–967). Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Antoro, B. (2017). *Gerakan Literasi Sekolah: Dari Pucuk Hingga Akar, Sebuah Refleksi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arifian, M. A. (2017). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di SMPN 06 Salatiga Tahun Ajaran 2016-2017*. IAIN Salatiga.
- Bakken, A. S., & Lund, R. E. (2017). Why should learners of English read? Norwegian English teachers' notions of EFL reading. *Teaching and Teacher Education*, 70, 78–87. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.11.002>
- EduCenter. (2017). 5 Penyebab Rendahnya Budaya Literasi di Indonesia - EDUCENTER. Diambil 19 April 2018, dari <https://www.educenter.id/5-penyebab-rendahnya-budaya-literasi-di-indonesia/>
- Laksono, K., Retnaningdyah, P., Mukhzamilah, Choiri, M., Inayatillah, F., Subandiyah, H., & Nurlaela, L. (2016). *Manual Pendukung Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah Untuk Jenjang Sekolah Menengah Pertama* (1 ed.). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Ni, A., Pebri, P., Nyoman, P. N., & Wayan, S. I. (2018). Jolly phonics : effective strategy enhancing children english literacy. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 00032).
- Saryono, D., Ibrahim, G. A., Muliastuti, L., Akbari, Q. S., Hanifah, N., Miftahussururi, ... Efgeni. (2017). *Materi Pendukung Literasi Baca Tulis*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarwana, R. & W. (2018). Investigating Blended Learning Effects toward Students' Literacies for Higher Education Setting. *Ethical Lingua*, 5, 72–82.

Pengembangan Aplikasi Android *Plant Scratch Game* Pada Materi Tumbuhan Untuk Siswa SMP Kelas VIII

Adhitya Rahardhian
SMP Negeri 2 Balai
adhitya.rahardhian@gmail.com

ABSTRAK

Terdapat dua tantangan saat belajar mengenai tumbuhan. Pertama, padatnya materi yang harus diajarkan dengan waktu yang relatif singkat. Kedua, pembelajaran tumbuhan tidak hanya seputar memahami teks tetapi juga pemahaman gambar. Pilihan media yang digunakan untuk membantu pembelajaran materi tumbuhan ialah perangkat berbasis android. Pilihan aplikasi android karena perangkat android telah digunakan secara meluas termasuk siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi android *Plant Scratch Game* sebagai media pembelajaran pada materi tumbuhan untuk siswa SMP Kelas VIII. Pengembangannya menggunakan software online berbasis web di www.appsgeyser.com. Penelitian ini merupakan jenis Research dan Development (R & D). Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Aplikasi *Plant Scratch Game* telah di uji coba terhadap guru sebagai validator ahli dan siswa sebagai pengguna. Berdasarkan analisis lembar observasi guru diperoleh persentase kelayakan media sebesar 81,67 % dengan kategori sangat memuaskan/sangat layak. Sedangkan berdasarkan analisis angket siswa diperoleh persentase kelayakan media sebesar 82,17 % dengan kategori baik.

Kata kunci : *Plant Scratch Game; aplikasi android, tumbuhan*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Materi tumbuhan pada jenjang SMP diajarkan pada mata pelajaran IPA Terpadu di kelas VIII Semester 1. Pembahasan materi tumbuhan meliputi struktur tumbuhan, proses fotosintesis dan respirasi serta perkembangbiakan pada tumbuhan.

Terdapat dua tantangan saat belajar mengenai tumbuhan. Pertama, padatnya materi yang harus diajarkan dengan waktu yang relatif singkat. Kedua, pembelajaran tumbuhan tidak hanya seputar memahami teks tetapi juga pemahaman gambar.

Dari hasil wawancara singkat dengan beberapa siswa SMP Negeri 2 Balai diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami gambar-gambar yang berkaitan dengan tumbuhan. Sebagai contoh siswa mengalami kesulitan saat membedakan gambar penampang batang dikotil dan batang monokotil.

Menyadari hal itu maka peneliti merasa bahwa perlu adanya media yang memfasilitasi siswa mengenal gambar-gambar yang berkaitan dengan tumbuhan. Penggunaan media bertujuan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Media yang digunakan harus dapat digunakan secara personal, interaktif dan menarik.

Pilihan media yang digunakan untuk membantu pembelajaran materi tumbuhan ialah perangkat bergerak (*mobile device*) berbasis android terutama *handphone* berjenis *smartphone*. Kepemilikan perangkat bergerak (*mobile device*) khususnya *handphone* berbasis android pada beberapa tahun belakangan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Selain masyarakat umum, banyak siswa yang telah memiliki *handphone* berbasis android sebagai perangkat komunikasi pribadi.

Semakin banyak siswa yang menggunakan perangkat bergerak (*mobile device*) maka akan membuka peluang penggunaan perangkat bergerak tersebut untuk dunia pendidikan. Penggunaan perangkat bergerak dalam pembelajaran dikenal juga dengan istilah *mobile learning*.

Kehadiran *mobile learning* tentunya tidak akan dapat menggantikan pembelajaran tatap muka. Penggunaan *mobile learning* bertujuan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun (Purbasari, Kahfi dan Yunus, 2013: 2).

Oleh karena itu penulis merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android untuk pembelajaran IPA agar dapat dipergunakan secara luas oleh siswa. Aplikasi yang dikembangkan dikhususkan pada materi tumbuhan di kelas VIII SMP. Aplikasi berbasis android yang dikembangkan diberi nama *Plant Scratch Game*.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan aplikasi android “*Plant Scratch Game*” sebagai media pembelajaran pada materi tumbuhan untuk siswa SMP Kelas VIII?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi android “*Plant Scratch Game*” sebagai media pembelajaran pada materi tumbuhan untuk siswa SMP Kelas VIII.

B. Metode

1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Research dan Development (R & D). Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE. ADDIE meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation* (Forest:2018).

Tahapan penelitian yang telah dilakukan yaitu: *Analysis* (analisis tujuan, analisis kurikulum dan materi, analisis tingkat kemampuan dan karakteristik sasaran pengguna), *Design* (pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media, perancangan soal yang akan disajikan dan penyusunan gambar yang relevan). *Development* (dilakukan dengan menggunakan aplikasi online bernama appsgeyser yang terdapat pada situs <http://www.appsgeyser.com>). *Implementation* (penilaian praktisi lapangan yaitu beberapa rekan guru IPA serta pelaksanaan uji coba terbatas kepada beberapa siswa). *Evaluation* (penilaian terhadap media yang dikembangkan).

2. Objek dan Subjek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa aplikasi android “*Plant Scratch Game*”. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 orang guru IPA SMP yang terdiri dari satu orang guru SMP Negeri 2 Balai dan dua orang guru SMP Negeri 1 Parindu. Ketiga guru tersebut akan diminta menguji coba aplikasi dan mengisi lembar observasi pengamatan.

Selain guru, subjek penelitian ini juga melibatkan 10 siswa yang terdiri dari 5 orang siswa SMP Negeri 2 Balai dan 5 orang siswa SMP Negeri 1 Parindu. Siswa akan diminta melakukan uji coba dan mengisi angket yang telah disediakan.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk guru dan angket siswa. Instrumen Penelitian diadaptasi dari jurnal internasional yaitu *A Method for Evaluating Multimedia Learning Software* oleh Stephane Crozat, Oliver Hu dan Philippe Trigano (1999) yang disesuaikan dengan tujuan peneliti.

4. Teknik Analisis Data

Hasil pilihan pada lembar observasi dan angket berupa data kualitatif. Data kualitatif tersebut kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan penentuan sebagai berikut:

Skor 4: Sangat Setuju (SS)

Skor 3 : Setuju (S)

Skor 2: Tidak Setuju (TS)

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

Setelah diubah menjadi data kuantitatif, data diubah menjadi persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

Keterangan :

K = Kelayakan Media (%)

F = Jumlah Jawaban Responden (observer)

N = Skor Tertinggi

I = Jumlah Item

R = Jumlah Responden (observer)

(Sugiyono dalam Fat, 2013: 37)

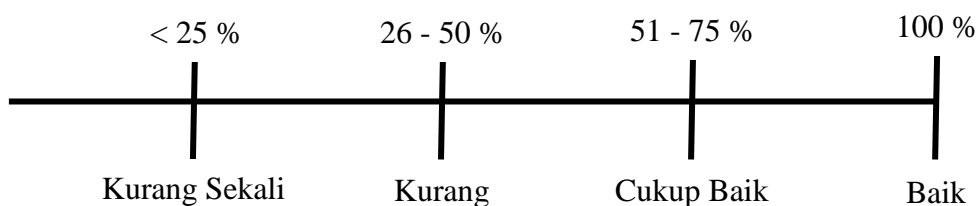
Untuk menentukan kelayakan media dari lembar observasi maka digunakan interpretasi skor kelayakan media pada Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Skor Kelayakan Media

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat Lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Baik/Layak
81-100	Sangat Baik/Sangat Layak

(Sugiyono dalam Fat, 2013: 37)

Untuk menentukan kelayakan media dari lembar angket maka digunakan kontinu. Skala interpretasi untuk penghitungan dengan menggunakan *rating scale* sebagai berikut:

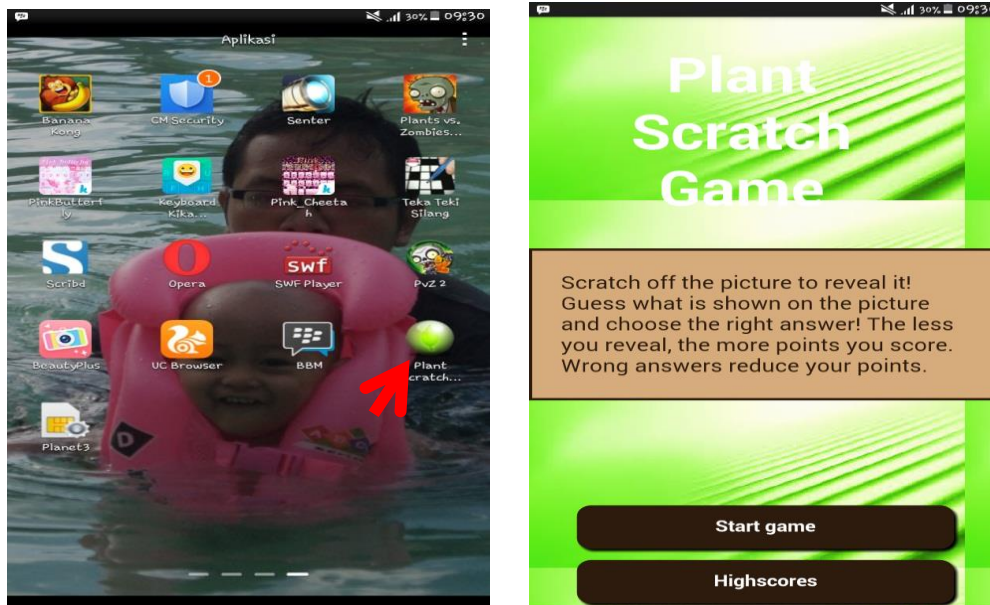


C. HASIL DAN PEMBAHASAN

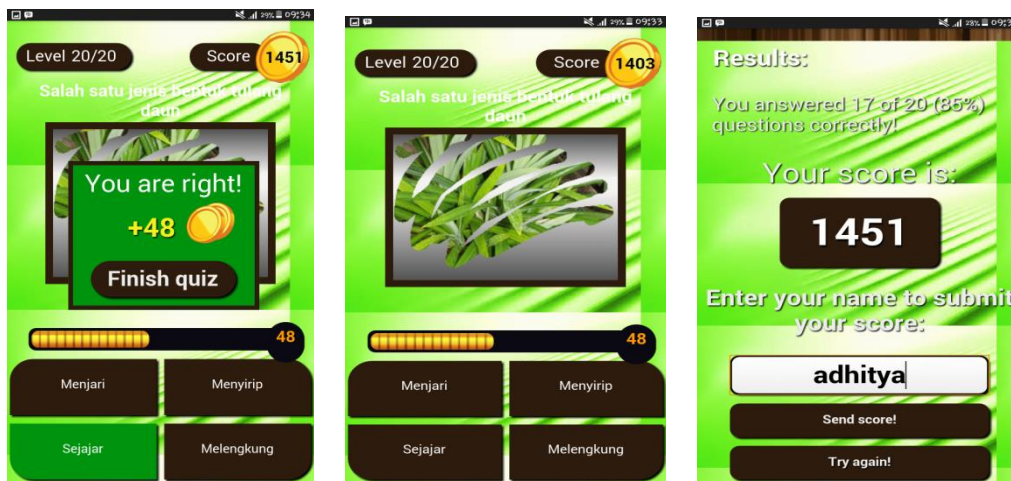
1. Aplikasi *Plants Scratch Game*

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi android "*Plant Scratch Game*" sebagai media pembelajaran pada materi tumbuhan untuk siswa SMP Kelas VIII. Pengembangannya menggunakan *software* online berbasis web di www.appsgyser.com.

Aplikasi *Plant Scratch Game* hanya bisa digunakan pada jenis perangkat mobile berbasis Android karena format aplikasi yang dikembangkan ialah format apk. Berikut tampilan aplikasi *Plant Scratch Game* yang telah terinstal pada perangkat android.



Gambar 1. Tampilan icon dan home pada perangkat mobile



Gambar 2. Tampilan pertanyaan pada perangkat mobile

Terdapat beberapa fitur pada aplikasi *Plant Scratch Game* diantaranya:

- Start Game*, merupakan fitur utama untuk memulai permainan.
- Highscore*, merupakan fitur pencatatan skor tertinggi saat bermain *Plant Scratch Game*. *Highscore* dapat tercatat apabila terdapat koneksi internet.
- Refresh*, merupakan fitur untuk mengulangi permainan dari awal.
- Share*, merupakan fitur berbagi via media sosial
- About*, merupakan deskripsi software online yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi yaitu appsgeyser.
- Exit*, merupakan fitur untuk keluar dari permainan.

Aturan permainan *Scratch Game* yang dikembangkan oleh peneliti cukup sederhana. Pemain diminta menebak sebuah gambar yang tertutup. Gambar dapat dibuka dengan cara menggosok gambar tersebut pada layar sehingga gambar tersebut akan semakin jelas.

Di atas gambar terdapat petunjuk awal mengenai gambar yang ditanyakan dan di bagian bawah gambar terdapat 4 pilihan yang dapat dipilih oleh pemain. Prinsip permainan *plant scratch game* ini mirip dengan mengosok sebuah kupon undian

menggunakan koin sehingga lapisan berwarna perak di atasnya terkelupas dan tulisan dibalik lapisan tersebut menjadi terlihat.

Terdapat 20 soal pada aplikasi *Plant Scratch Game*. Soal tersebut terdiri dari sub materi perkembangbiakan tumbuhan, gerak tumbuhan, organ dan jaringan tumbuhan. Soal tersebut akan diacak kembali secara otomatis pada program, sehingga siswa akan mendapat soal yang berbeda susunannya saat mencoba kembali aplikasi. Pilihan juga secara otomatis akan diacak susunannya. Hal ini bertujuan agar siswa benar-benar belajar sekaligus memahami mengenai materi yang ditanyakan dan memberikan faktor keseruan permainan pada pengguna.

Pada permainan *Plant Scratch Game*, semakin banyak pemain menggosok maka gambar akan terlihat jelas namun skor yang akan diperoleh pemain pada soal tersebut akan semakin berkurang. Sebaliknya, bila pemain menggosok hanya sedikit dan jawabannya benar maka nilai yang diperolehnya akan besar.

Saat siswa menjawab pertanyaan benar maka akan ada pemberitahuan “right” disertai dengan poin yang diperoleh. Sebaliknya bila jawaban salah maka ada pemberitahuan “wrong” disertai poin penalti sebesar – 20 (negatif 20).

Pada aplikasi *Plant Scratch Game*, jawaban benar tidak akan ditampilkan agar siswa merasa tertantang untuk mencoba kembali aplikasi *Plant Scratch Game* dan mencari tahu jawaban yang benar. Setelah semua pertanyaan dijawab maka akan ada pilihan “finish quiz” untuk mengakhiri permainan. Saat permainan selesai maka pengguna akan mengetahui skor akhir. Skor yang diperoleh merupakan kumulatif skor yang diperoleh pada setiap pertanyaan. Apabila pemain termasuk yang memiliki skor tertinggi maka pemain akan masuk dalam catatan “Highscore” yang dapat dilihat di menu highscore.

2. Analisa Data

a. Analisis Data Lembar Observasi

Penilaian lembar Observasi dilakukan oleh 3 guru mata pelajaran IPA. Satu orang guru dari SMP Negeri 2 Balai dan dua orang guru dari SMP Negeri 1 Parindu. Data hasil rekapitulasi kemudian diolah sebagai berikut:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

$$K = \frac{245}{4 \times 25 \times 3} \times 100 \%$$

$$K = \frac{245}{300} \times 100 \%$$

$$K = 81,67 \%$$

Dari hasil perhitungan diperoleh persentase kelayakan media sebesar 81,67 %. Berdasarkan pada Tabel 1 maka aplikasi *Plant Scratch Game* memiliki kriteria kelayakan media yaitu sangat memuaskan/sangat layak.

b. Analisis Angket Siswa

Pengisian Angket Siswa dilakukan setelah siswa melakukan uji coba pada aplikasi PSG. Terdapat 10 siswa sebagai subjek uji coba, 5 orang siswa dari SMP Negeri 1 Parindu dan 5 orang siswa dari SMP Negeri 2 Balai. Berdasarkan jenis kelamin terdapat 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Dari hasil rekapitulasi kemudian diolah sebagai berikut:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

$$K = \frac{493}{4 \times 15 \times 10} \times 100 \%$$

$$K = \frac{493}{600} \times 100 \%$$

$$K = 82,17 \%$$

Dari hasil perhitungan diperoleh persentase kelayakan media sebesar 82,17 %. Berdasarkan pada *rating scale* maka aplikasi *Plant Scratch Game* memiliki kriteria kelayakan media yaitu baik.

c. Komentar dan saran oleh guru dan siswa

Selain diminta untuk mengisi lembar observasi, validator guru juga diminta mengisi kolom komentar dan saran. Komentar dan saran dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Komentar dan Saran Validator Guru

Validator	Komentar dan Saran
Validator 1	Aplikasi sudah baik dan mempermudah proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik karena lebih menarik serta dapat dipahami dengan mudah
Validator 2	Aplikasi PSG sudah baik karena dapat membantu proses pembelajaran dengan mudah
Validator 3	Aplikasi PSG, menurut saya merupakan aplikasi yang bagus karena bisa membantu siswa dalam belajar, mempermudah untuk memahami materi. Bisa menjadi salah satu alternatif tambahan sebagai media pembelajaran. Saran dari saya, kalau bisa pertanyaan pada aplikasi PSG perlu ditambah dan apabila pengguna aplikasi PSG salah dalam menjawab soal, tampilkan jawaban yang benar.

Siswa juga diminta untuk mengisi kolom komentar dan saran. Komentar dan saran siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Komentar dan Saran Siswa

No.	Siswa	Komentar dan Saran
1	A	Permainan ini sangat berguna bagi kita. Jadi kalau belajar tidak perlu repot-repot buka buku. Jadi sekarang dapat menggunakan HP kita. Jadi HP kita bisa untuk belajar.
2	B	Aplikasi ini sangat membantu karena soal pernah dipelajari sehingga dapat mengetes daya ingat. Semuanya cukup mudah dalam penggunaan. Saya sangat suka dengan aplikasi ini karena dapat dengan mudah digunakan pada HP.
3	C	Sebaiknya pertanyaan pada aplikasi ini, saat peserta menjawab salah maka aplikasi memberikan jawaban yang benar dan diberikan sedikit penjelasan agar peserta yang menjawab salah dapat mengerti benar apa pengertiannya.
4	D	Di aplikasi ini tidak diberi tahu jawaban yang benar jika salah menjawab pertanyaan dan soal kurang bervariasi
5	E	Game ini sangat bagus untuk menambah pengetahuan tentang dunia tumbuhan, tapi levelnya ditambahin dong!
6	F	Penggunaanya jelas, pertanyaannya sedang. Ada yang sulit dan ada yang mudah.

7	G	Permainan ini sangat bagus, mudah dimengerti dan pertanyaannya ada pada pelajaran IPA tentang tumbuhan.
8	H	Permainan ini sangat menarik karena memberi manfaat yang sangat besar walaupun sebatas game.
9	I	Aplikasinya sangat bagus.
10	J	Pertanyaannya bagus, tapi kurang bisa di pahami.

3. Pembahasan

Plant Scratch Game menitikberatkan agar siswa mendapat pengalaman belajar yang berbeda lewat media dan permainan. Peneliti ingin bahwa prinsip *Joyfull Learning* menjadi penyemangat siswa saat belajar.

Aplikasi *Plant Scratch Game* telah di uji coba terhadap guru sebagai validator ahli dan siswa sebagai pengguna. Berdasarkan analisis lembar observasi guru diperoleh kategori kelayakan media yaitu sangat memuaskan/sangat layak. Sedangkan berdasarkan analisis angket siswa diperoleh kategori kelayakan media yaitu baik.

Dari hasil wawancara singkat pada siswa setelah uji coba, diketahui bahwa mereka senang dengan permainan *Plant Scratch Game*. Mereka mengatakan ini merupakan pengalaman pertama memainkan permainan edukatif khususnya melalui perangkat mobile.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Muyaroah dan Mega Fajartia (2017) menarik kesimpulan ada keefektifan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran android dibandingkan dengan ceramah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rohmi Julia, Shobil Kahfi dan Mahmuddin Yunus (2013) menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis android memiliki keunggulan diantaranya menyajikan materi dengan menarik dan mudah dipahami, menyajikan contoh permasalahan yang bervariasi dengan tingkat kesulitan bertingkat serta penyajian materi dapat dilengkapi dengan gambar dan animasi.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi android “*Plant Scratch Game*” sebagai media pembelajaran pada materi tumbuhan untuk siswa SMP Kelas VIII. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan implikasi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital agar pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja.

D. Simpulan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi android “*Plant Scratch Game*” sebagai media pembelajaran pada materi tumbuhan untuk siswa SMP Kelas VIII. Hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi “*Plant Scratch Game*” merupakan permainan edukatif yang dapat dioperasikan pada perangkat mobile berbasis android. *Plant Scratch Game* (PSG) terdiri dari 20 pertanyaan mengenai materi tumbuhan, apabila permainan berakhir pengguna dapat mengetahui skor kumulatif yang diperoleh.
2. Berdasarkan analisis lembar observasi guru diperoleh kategori kelayakan media yaitu sangat memuaskan/sangat layak. Sedangkan berdasarkan analisis angket siswa diperoleh kategori kelayakan media yaitu baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Crozat, Stéphane & Hu, Olivier & Trigano, Philippe. (1999). *Method for Evaluating Multimedia Learning Software*. 1. UMR CNRS 6599 HEUDIASYC hal. 714-719 vol.1. 10.1109/MMCS.1999.779287.
- Fat, Indah. (2013). *Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif Pada Materi Ekosistem di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII*. Bandung: UPI.
- Forest, Ed. (2018). *ADDIE Model: Instructional Design*. <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/> diunduh di Sanggau, 11 April 2018.
- Muyaroah, Siti dan Mega Fajartia. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*. Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology 6 (2) hal: 79 – 83.
- Purbasari, Rohmi Julia., Kahfi, M. Shohibul & Yunus, Mahmuddin. (2013). *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X*. Malang: FMIPA UM.

PENGUNAAN TEKS FUNSIONAL PANJANG YANG MENGANDUNG KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT LAMPUNG DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIIS

Agatha Nila Sukma M.

SMP Negeri 20 Bandar Lampung - Lampung

anilasukma@yahoo.com

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan, informasi dan teknologi berdampak pada dekultisasi atau luntarnya budaya termasuk kearifan lokal suatu daerah. Generasi muda yang sejatinya berperan sebagai pewaris tradisi dan budaya bangsa malah cenderung mengabaikan nilai-nilai kearifan lokal dan lebih mengidolakan modernisasi. Hal ini selain melunturkan budaya lokal juga berpengaruh pada pembentukan karakter siswa sebagai generasi pewaris budaya bangsa. Oleh sebab itu, pendidikan sebagai bagian penting dalam pembentukan karakter dan pelestarian budaya bangsa hendaknya memfasilitasi siswa di sekolah. Salah satunya adalah dengan penggunaan materi ajar yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Dalam artikel ini, pengembangan bahan ajar berupa teks fungsional panjang atau esai yang mengandung kearifan lokal masyarakat Lampung dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Teks fungsional panjang yang digunakan berupa teks naratif, teks deskriptif, teks recount, dan teks prosedur yang bercirikan kearifan lokal Lampung. Penggunaan teks tersebut sejalan dengan model pembelajaran kontekstual dimana bahan ajar dikaitkan langsung dengan kehidupan siswa secara sosial dan budaya.

Kata kunci: *kearifan lokal masyarakat Lampung; teks fungsional panjang*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan, informasi, dan teknologi dewasa ini membawa berbagai dampak dalam kehidupan sosial masyarakat. Salah satu di antaranya adalah dekultisasi atau luntarnya budaya lokal dalam berbagai bidang kehidupan di suatu daerah. Pelajar sebagai generasi muda penerus bangsa yang sejatinya harus mewarisi tradisi dan budaya bangsa, malah sibuk dengan modernisasi. Mereka bahkan mungkin lebih memilih menyanyikan lagu-lagu barat terbaru dibandingkan lagu dan musik daerah. Mereka sangat senang menghabiskan waktu dengan media sosial dari dunia barat dibandingkan memainkan permainan tradisional Indonesia. Mereka juga bahkan sudah lupa dengan tradisi-tradisi lokal yang dimiliki setiap daerah. Kenyataan ini harus menjadi perhatian khusus, terlebih dalam bidang pendidikan karena jika dibiarkan dapat semakin mengikis kecintaan generasi muda akan warisan budayanya. Hal ini berdampak pada hilangnya tradisi budaya daerah. Setelah tari Pendet, reog, bahkan batik yang “diakui” oleh negara tetangga, bukan tidak mungkin banyak kearifan lokal Indonesia yang “diambil” oleh negara lain.

Pendidikan yang berdasarkan kearifan lokal (*local wisdom*) dapat dijadikan media untuk melestarikan potensi dan budaya daerah. Sebagai bagian dari kebudayaan, kearifan lokal merupakan nilai-nilai luhur yang diwarisi dari generasi ke generasi dan diyakini sebagai suatu kebenaran pada masyarakat tertentu. Memasukkan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran dan kegiatan di sekolah dapat menjadi salah satu solusi pelestarian budaya sekaligus pengembangan karakter siswa.

Kearifan lokal yang kita miliki sangatlah beragam karena Indonesia terdiri dari banyak latar belakang suku bangsa, ras, dan agama. Dalam masyarakat Lampung sendiri kearifan lokal dapat bersumber dari bahasa daerah, tarian, lagu, musik, cerita rakyat dan tradisi atau adat istiadat Lampung. Pemerintah provinsi Lampung telah ikut menjaga kearifan lokal Lampung dengan memasukkan bahasa daerah dan keterampilan menyulam tapis ke dalam kurikulum pembelajaran sebagai mata pelajaran muatan lokal. Selain bahasa dan keterampilan daerah, banyak sekolah di Bandar Lampung sudah menerapkan beberapa kegiatan yang ikut melestarikan kebudayaan Lampung; di antaranya kegiatan ekstrakurikuler tari daerah dan musik daerah Lampung. Hal ini mengangkat minat dan bakat siswa dalam bidang musik dan seni tari sekaligus menjaga kelestarian budaya Lampung.

Selain lewat muatan lokal dan kegiatan ekstrakurikuler, menjaga kelestarian budaya lokal dapat dilakukan dengan menyisipkannya dalam pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan teks fungsional panjang atau esai yang mengandung unsur kearifan lokal khususnya masyarakat Lampung. Berdasarkan kurikulum 2013 SMP, teks fungsional panjang yang ada dalam pembelajaran bahasa Inggris meliputi teks naratif, teks deskriptif, teks recount, teks report, dan teks prosedur. Namun dalam artikel ini teks fungsional panjang yang digunakan adalah teks naratif, deskriptif, recount, dan prosedur.

Memasukkan kearifan lokal Lampung ke dalam pembelajaran bahasa Inggris sejalan dengan model pembelajaran kontekstual, dimana materi ajar yang digunakan dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa sehingga memungkinkan siswa menangkap materi dengan lebih mudah. Sebaliknya jika teks yang digunakan berisi budaya barat maka siswa mengalami kesulitan tidak hanya pada pengetahuan bahasa namun juga pada latar belakang budaya.

Artikel ini dimaksudkan agar dapat menjadi solusi alternatif bagi para guru khususnya guru Bahasa Inggris SMP agar para siswa sebagai generasi penerus bangsa dapat mengenal dan ikut melestarikan kearifan lokal masyarakat Lampung melalui penggunaan teks fungsional panjang yang bercirikan kekhasan budaya Lampung. Selain itu melalui penggunaan teks esai bercirikan kekhasan Lampung dapat mengenalkan budaya Lampung ke lingkup nasional maupun internasional.

KAJIAN TEORI

Berbicara tentang kearifan lokal membawa kita pada kenyataan beranekaragamnya budaya dan tradisi yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yang terdiri dari ribuan suku bangsa, berikut dengan adat istiadat, budaya, dan agama yang berbeda-beda. Setiap daerah memiliki budaya dan ciri khas tersendiri yang mungkin tidak ditemukan di daerah lain di negeri ini termasuk kearifan lokalnya masing-masing.

Kearifan lokal (*local wisdom*) dapat diartikan sebagai nilai-nilai yang diwarisi secara turun temurun dan menjadi suatu kebenaran dalam suatu komunitas atau masyarakat tertentu. Menurut Kamonthip & Kongprasertamorn (2007), karakteristik kearifan lokal di antaranya (1) mengajarkan etika dan nilai-nilai moral, (2) pengetahuan yang mengajarkan orang untuk mencintai alam, bukan merusaknya, (3) bersumber dari nenek moyang suatu masyarakat tertentu. Sedangkan Kartawinata (2011) melihat kearifan lokal sebagai perwujudan ketahanan dan kemampuan untuk menumbuhkan pandangan hidup, pengetahuan, dan strategi-strategi kehidupan dalam berbagai kegiatan di masyarakat lokal untuk memecahkan masalah kebutuhan hidup mereka sambil melindungi kebudayaan itu sendiri.

Keberagaman suku, agama, ras dan budaya di setiap daerah di Indonesia yang melahirkan nilai-nilai kearifan lokal menjadi hal yang menarik jika dihubungkan dengan pendidikan sebagai upaya memupuk persatuan dan kesatuan bangsa di tengah kebhinnekaan. Pendidikan menanamkan semangat untuk membangun toleransi di dalam kemajemukan yang berbeda cara pandang, cara berpikir, cara bertindak, dan seterusnya (Yamin, 2011).

Atas dasar itulah, Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi kemudian menyatakan bahwa muatan lokal dan kegiatan pengembangan diri merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Oleh sebab itu, setiap satuan pendidikan perlu menentukan jenis muatan lokal yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah. Standar Isi yang disusun secara terpusat tidak dapat mengakomodasi beranekaragam jenis muatan lokal yang dilaksanakan di setiap daerah, maka otoritas atau kewenangan daerahlah yang mampu menghidupkan muatan lokal sebagai sebuah kekayaan lokal daerah masing-masing. Di provinsi Lampung sendiri, pemerintah provinsi telah menetapkan bahasa daerah Lampung menjadi muatan lokal yang harus dipelajari siswa pendidikan dasar dan menengah. Namun muatan lokal saja tidak cukup efektif untuk menjaga kearifan lokal Lampung. Internalisasi kearifan lokal Lampung dalam berbagai mata pelajaran dapat menjadi solusi.

Menyisipkan kearifan lokal Lampung dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi suatu metode untuk ikut serta menjaga dan melestarikan potensi tradisi dan budaya. Berbagai penelitian telah dilakukan dengan memasukkan kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Inggris; seperti yang telah dilakukan oleh Owon (2017), Yamin dkk (2016), dan Suciani dkk (2012). Dalam penelitiannya, Owon (2017) mengembangkan bahan ajar menulis berbagai jenis teks yang bertemakan kearifan lokal daerah Sikka, NTT bagi siswa SMP. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu meningkatkan keterampilan menulisnya dengan tetap menjaga kearifan lokal Sikka.

Sedangkan Yamin dkk (2016) melakukan penelitian di SMPN di Banjarmasin mengenai pembelajaran bahasa Inggris yang berkearifan lokal. Penelitian tersebut menghasilkan temuan bahwa SMPN di Banjarmasin telah mengkaitkan nilai-nilai kearifan lokal yang berhunungan dengan pelestarian sungai dan beberapa tradisi masyarakat Banjarmasin. Nilai-nilai luhur kearifan lokal Banjarmasin sangat dihargai oleh para siswa sebagai generasi muda penerus bangsa.

Sementara Suciani dkk (2012) mengemukakan bahwa melalui pendekatan kontekstual yang mengangkat budaya Bali dalam pembelajaran bahasa Inggris tingkat SD sangat efektif. Siswa mampu memahami pengetahuan bahasa Inggris tanpa terbebani dengan budaya asing. Pengaitan proses pembelajaran dengan kehidupan sosial budaya siswa sehari-hari berdampak positif pada ketercapaian siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Teks Fungsional Panjang yang Mengandung Kearifan Lokal Lampung

Kearifan lokal masyarakat Lampung yang dimasukkan dalam teks fungsional panjang atau esai dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi suatu solusi pelestarian kearifan lokal Lampung. Teks fungsional panjang atau teks esai berdasarkan kearifan lokal masyarakat Lampung yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris meliputi teks naratif, teks deskriptif, teks recount, dan teks prosedur.

1. Teks Naratif

Teks naratif merupakan teks esai yang berupa cerita dan bertujuan untuk menghibur pembaca/ pendengar. Struktur kebahasaannya adalah Orientasi, Komplikasi, dan Resolusi. Orientasi merupakan pengenalan karakter dan latar dari cerita, sedangkan bagian Komplikasi berisi masalah atau problem yang dihadapi oleh karakter dalam cerita. Pemecahan masalah atau solusinya dapat ditemukan di bagian terakhir yang disebut Resolusi. Bentuk teks naratif dapat berupa dongeng, fable ataupun cerita-cerita rakyat. Cerita-cerita ini biasanya mengandung pesan moral tertentu yang dapat dikaitkan dalam kehidupan kita.

Teks naratif yang digunakan dalam kajian ini berupa cerita rakyat yang berasal dari provinsi Lampung seperti “Asal Usul Kota Bumi”, “Asal Usul Way Linti”, “Asal Usul Kota Lampung”, dan sebagainya. Cerita-cerita ini dimaksudkan agar siswa dapat mengenal legenda atau cerita rakyat dari Lampung sekaligus mengambil nilai moral yang terkandung dalam cerita.

2. Teks Deskriptif

Teks deskriptif merupakan teks yang memberikan gambaran atau mendeskripsikan sesuatu secara khusus seperti deskripsi orang, tempat maupun kesenian tertentu. Teks ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara khusus tentang sesuatu hal. Struktur dari teks deskriptif meliputi Identifikasi dan Deskripsi. Identifikasi merupakan bagian pengenalan yang menyebutkan hal apa yang akan dibahas atau dideskripsikan.

Dalam kajian ini, teks deskriptif yang digunakan berupa deskripsi tradisi atau adat Lampung tertentu, tarian tradisional, maupun tempat-tempat wisata khas Lampung. Contohnya: deskripsi tentang “Tari Cangget”, deskripsi falsafah hidup “Piil Pesenggiri” yang menjadi salah satu kearifan lokal Lampung (Syani, 2013), deskripsi tentang Adat Mepadun, maupun deskripsi tradisi Lampung lainnya atau tempat wisata khas Lampung.

3. Teks Recount

Teks recount merupakan teks yang menceritakan pengalaman seseorang maupun suatu kejadian secara runtut. Struktur bahasa dari teks ini yaitu *Orientastion*, *Events*, dan *Closing* atau *Reorientation*. Sama seperti halnya naratif, bagian Orientasi berisi pengenalan karakter dan waktu serta tempat kejadian. Sedangkan *Events* berisi kejadian-kejadian yang diceritakan secara runtut. Bagian terakhir merupakan penutup.

Teks recount yang digunakan berupa cerita pengalaman seseorang setelah berkunjung ke tempat-tempat wisata khas provinsi Lampung seperti Taman Nasional Way Kambas, Menara Siger, Teluk Kiluan, dan masih banyak lagi. Cerita pengalaman dalam teks ini juga dapat berupa pengalaman menyaksikan sebuah adat atau tradisi Lampung maupun mengalami tradisi itu sendiri.

4. Teks Prosedur

Teks prosedur merupakan teks yang menceritakan langkah-langkah membuat atau melakukan sesuatu secara berurutan. Struktur dari teks ini yaitu judul, tujuan, bahan-bahan yang diperlukan serta langkah-langkah. Judul dalam teks ini biasanya berhubungan dengan tujuan. Bentuk teks prosedur dapat berupa resep masakan, instruksi penggunaan alat tertentu, dan sebagainya.

Dalam kajian ini, teks prosedur yang digunakan berupa prosedur pembuatan masakan khas Lampung seperti Seruit dan Pindang. Selain itu, teks prosedur dapat pula berisi tentang cara-cara membuat keterampilan khas Lampung seperti sulam tapis.

Pembelajaran bahasa Inggris yang menggunakan teks-teks fungsional panjang atau esai yang mengandung kearifan lokal Lampung sejalan dengan model pembelajaran kontekstual yang dianut dalam kurikulum 2013. Model pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching Learning (CTL)* memiliki empat pilar pendidikan yaitu *learning to do*, *learning to know*, *learning to be*, and *learning to live together*. *Learning to do* diartikan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk memberdayakan peserta didik agar mau dan mampu memperkaya pengalaman belajarnya. *Learning to know* yaitu pembelajaran didesain dengan cara mengintensifkan interaksi dengan lingkungan baik lingkungan fisik, sosial dan budaya sehingga peserta didik mampu membangun pemahaman dan pengetahuan terhadap dunia di sekitarnya. Sedangkan *learning to be* adalah proses pembelajaran yang mengharapakan agar siswa mampu membangun pengetahuan dan kepercayaan dirinya. Pilar terakhir yaitu *learning to live together*. Pada bagian ini proses pembelajaran lebih diarahkan pada upaya untuk membentuk kepribadian agar dapat memahami dan mengenal keberagaman sehingga melahirkan sikap dan perilaku positif dalam merespon perbedaan-perbedaan atau kemajemukan tersebut. Selain keempat pilar itu, model pembelajaran CTL memiliki tujuh komponen utama yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, pemodelan, masyarakat belajar, penilaian autentik, dan refleksi. Dalam penerapannya dengan menggunakan materi teks fungsional panjang yang mengandung kearifan lokal masyarakat Lampung, ketujuh komponen tersebut dapat ditemukan.

Model pembelajaran kontekstual yang diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan teks-teks fungsional panjang berdasarkan kearifan lokal Lampung menjadi sangat potensial karena materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan siswa secara pribadi, sosial, dan budaya. Siswa memiliki sebagian pengetahuan mengenai isi dari budaya Lampung (*prior knowledge*) yang pada akhirnya memudahkan mereka menguasai komponen pengetahuan bahasa dan keahlian.

Teks-teks fungsional panjang atau essay berdasarkan kearifan lokal Lampung yang digunakan dapat berupa teks tulis maupun lisan. Para siswa dapat diberikan kebebasan untuk mencari sendiri contoh-contoh teks tersebut lewat internet. Contoh-contoh yang mereka dapatkan dari berbagai sumber menjadi model dalam memahami berbagai jenis teks; dalam hal ini teks naratif, deskriptif, recount, dan prosedur. Siswa juga dapat menarik kesimpulan dari setiap jenis teks yang dipelajari.

Dalam pelaksanaannya, guru juga perlu memotivasi siswa untuk memanfaatkan teknologi sebagai media belajar. Setelah memperoleh contoh-contoh teks dari berbagai sumber, siswa diminta membuat tulisan yang akan dipresentasikan menggunakan Power Point. Sebagai contoh, ketika membahas materi tentang teks deskriptif berisi salah satu tradisi Lampung, siswa mempresentasikannya disertai gambar-gambar maupun video yang memaparkan deskripsi tradisi tersebut, sehingga pembelajaran semakin menarik. Begitu pula ketika membahas teks naratif, dapat menggunakan media-media yang menarik atau diperankan sebagai drama.

Manfaat Penggunaan Teks Fungsional Panjang yang Berkearifan Lokal Lampung

Dengan menggunakan teks fungsional panjang atau esai yang bercerikan kearifan lokal Lampung dalam pembelajaran bahasa Inggris, maka para siswa dapat:

1. mengenal cerita-cerita rakyat Lampung dan mengambil nilai-nilai moral yang terkandung dalam setiap cerita
2. mengenal tradisi atau budaya khas Lampung melalui teks deskripsi maupun recount dan ikut serta dalam pelestariannya
3. mengenal berbagai tempat wisata di Lampung dan mampu ikut serta dalam pelestariannya
4. menjelaskan dan mempraktekkan langkah-langkah membuat masakan khas Lampung atau langkah-langkah keterampilan membuat sulam tapis melalui teks prosedur yang dipelajari
5. memperkenalkan tradisi, seni dan budaya Lampung ke dunia internasional melalui teks esai baik lisan maupun tulis yang dibuat dan diunggah ke internet lewat media Youtube, Facebook, blog, dan sebagainya
6. semakin mencintai tradisi dan budaya Lampung sehingga tidak melupakan nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan sosial

SIMPULAN

Pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kearifan lokal dalam kehidupan siswa sehari-hari secara pribadi, sosial dan budaya dapat sangat bermanfaat. Penggunaan teks-teks fungsional panjang yang mengandung kearifan lokal masyarakat Lampung dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi solusi dari lunturnya kearifan lokal khususnya di daerah Lampung. Melalui pendekatan kontekstual, siswa dapat memahami materi secara lebih baik sekaligus ikut berperan serta dalam pelestarian budaya lokal.

Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran di sekolah harus berani membuat perubahan dengan memasukkan kearifan lokal di dalam proses pembelajaran dengan kegiatan semenarik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Kamonthip & Kongprasertamorn. (2007). Local Wisdom, Environmental Protection and Community Development: The Clam Farmers in Tambon Bangkhunsai, Phetchaburi Province, Thailand, *Manusya: Journal of Humanities* 10.1, 2007.
- Kartawinata, A.M. (2011). *Local Wisdom in the Middle of Modernization*. Jakarta: Ministry of Culture and Tourism of the Republic of Indonesia.
- Owon, R.A.S. (2017) *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Berbagai Jenis Teks Bertema Kearifan Lokal Sikka bagi Siswa SMP*.
https://www.researchgate.net/publication/317254300_Pengembangan_Bahan_Ajar_Menulis_Berbagai_Jenis_Teks_Bertema_Kearifan_Lokal_Sikka_Bagi_Siswa_SMP.
Diunduh di Bandar Lampung, 17 April 2018.

- Suciani, N.K., Subur, I.M., & Widanta, I.M.R.J. (2012) Pembelajaran Bahasa Inggris Berkonteks Budaya Bali: Suatu Strategi Pengembangan Budaya Global. *Stilistetika* Tahun 1 Volume 1, November 2012 ISSN 2089-8460
- Syani, A. (2013). *Kearifan Lokal Sebagai Aset Budaya Bangsa dan Implementasinya dalam Kehidupan Masyarakat*. <http://staff.unila.ac.id/abdulsyani/2013/04/17/kearifan-lokal-sebagai-aset-budaya-bangsa-dan-implementasinya-dalam-kehidupan-masyarakat/> diunduh di Bandar Lampung, 16 April 2018.
- Yamin, M. (2011). *Meretas Pendidikan Toleransi*. Malang: Madani.
- Yamin, M., Mu'in, F., & Arini, D.N. (2016). *Kajian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris Berkearifan Lokal Tingkat SMPN di Kota Banjarmasin*. Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
 Kajian%20rencana%20pelaksanaan%20pembelajaran%20bahasa%20inggris.pdf
 diunduh di Bandar Lampung 18 April 2018.

PEMANFAATAN PROGRAM *GEOGEBRA* UNTUK MEMBELAJARKAN KONSEP PERSAMAAN GARIS LURUS

Agus Prianto

SMP Negeri 1 Jepara, Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa Tengah

agus.mumtaz@yahoo.co.id

Abstrak

Dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep (*conceptual understanding*) sangat penting. Karena tanpa memahami konsep dan struktur matematika, generalisasi tidak akan tercapai. Untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman konsep baru, siswa harus aktif mengontruksi pengetahuan dan konsep melalui pengalaman dan pengetahuan siswa sendiri. Keaktifan siswa membangun pengetahuan sendiri merupakan prinsip pembelajaran matematika. Diantara cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dan pemahaman konsep matematika adalah memanfaatkan program teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yaitu *GeoGebra*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan mendeskripsikan proses pembelajaran dan mengetahui peningkatan pemahaman konsep persamaan garis lurus dengan pemanfaatan program *GeoGebra* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Jepara. Penelitian ini dilaksanakan dengan alur: *planning*, *acting*, *observing*, dan *reflecting* yang dilakukan secara intensif dan sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan program *GeoGebra* dapat meningkatkan aktivitas siswa dan pemahaman konsep persamaan garis lurus.

Kata Kunci: Program *GeoGebra*, Pemahaman Konsep, Persamaan Garis Lurus.

Pendahuluan

Pemahaman konsep (*conceptual understanding*) menempati posisi utama sebagai tujuan diajarkan matematika. Pemahaman konsep matematika terkait dengan kemampuan siswa memahami suatu konsep, menjelaskan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat dan efisien dalam pemecahan masalah (As'ari, 2017). Dengan suatu pemahaman, siswa dapat mengemukakan ide, gagasan dan dugaannya sendiri, dapat menggunakan strategi informal untuk menyelesaikan permasalahan, dan dapat saling mengevaluasi hasil pemikiran siswa lain (NCTM, 2000:21), dan siswa dapat mengembangkan kemampuan penalaran, menggunakan bukti dan logika (Subanji, 2013:34).

Belajar matematika merupakan proses aktif mengontruksi pengetahuan dari siswa sendiri. Untuk membangun dan memperoleh pemahaman konsep baru dibutuhkan usaha aktif dan konstruktif melalui pengaitan satu konsep dengan konsep lain dari siswa sendiri (Subanji, 2015:1). Usaha aktif dan konstruktif merupakan suatu proses berpikir dan aktivitas mental yang melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki siswa yang dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan menduga-duga, mencoba, menyelidiki, mengkomunikasikan gagasan matematis dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi siswa.

Saat ini, dunia pendidikan dan khususnya bidang pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Gurupun dituntut untuk menyesuaikan perkembangan sekaligus memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi merupakan suatu prinsip dan tuntunan dalam pembelajaran matematika (NCTM, 2000). Program *GeoGebra* merupakan salah satu program aplikasi komputer dan smartphone berbasis Android yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika. Diantara keunggulan program *GeoGebra* adalah dapat menggambarkan titik, garis, kurva suatu fungsi, dan bidang dua dimensi dengan mudah, jelas, dan dapat digunakan sesuai keinginan pengguna (*users*) (Anggun & Eka, 2014).

Dalam praktiknya, alur pembelajaran materi persamaan garis lurus masih manual, prosedural dan belum memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan dan pengalaman matematis siswa. Alur yang digunakan adalah langsung memberi materi/rumus, memberi contoh soal dan cara menyelesaikan soal, siswa menulis soal dan jawaban, latihan soal secara individu, selesaian soal latihan dibahas, dan terakhir guru memberi tugas rumah. Ketika pembelajaran siswa sebagai objek semata karena hanya menunggu informasi dari guru, cepat bosan, dan kesulitan tidak mampu menyelesaikan soal. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep materi yang dipelajari sangat lemah dan rendah yang akan berdampak pada hasil belajar. Penekanan pembelajaran materi persamaan garis lebih menekankan rumus dan prosedural. Pembelajaran matematika yang hanya menekankan rumus atau prosedur tidak bermakna bagi siswa. Hal ini disebabkan karena siswa hanya meniru cara/prosedur yang telah dicontohkan guru, dan siswa hanya hafal rumus dan prosedur tanpa mengetahui makna prosedur tersebut, sehingga berdampak lemah dan rendahnya penguasaan siswa terhadap konsep-konsep matematika dan kemampuan menyelesaikan masalah (Subanji, 2013:98).

Melalui pemanfaatan program *GeoGebra* pada materi persamaan garis lurus diharapkan proses pembelajaran dinamis, siswa lebih aktif, termotivasi, dan dapat mengonstruksi berbagai permasalahan yang disajikan, dan dapat bereksperimen secara bebas dan luas, berani mencoba, menyelidiki, mengemukakan ide dan gagasan matematis serta pendapatnya yang pada akhirnya siswa akan lebih mudah memahami konsep persamaan garis lurus secara mendalam, menyeluruh dan tidak cepat lupa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pembelajaran dengan pemanfaatan program *GeoGebra* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep persamaan garis lurus siswa kelas VIIID SMP Negeri 1 Jepara?, dan (2) Seberapa besar peningkatan pemahaman konsep persamaan garis lurus melalui pemanfaatan program *GeoGebra* pada siswa kelas VIIID SMP Negeri 1 Jepara?.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran dengan pemanfaatan program *GeoGebra* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep persamaan garis lurus siswa kelas VIIID SMP Negeri 1 Jepara, dan (2) untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman konsep persamaan garis lurus melalui pemanfaatan program *GeoGebra* pada siswa kelas VIIID SMP Negeri 1 Jepara.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIIID SMP Negeri 1 Jepara Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018. Rancangan penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart dengan setiap tindakan (siklus) memiliki 4 komponen yaitu: (1) *planning*, (2) *acting*, (3)

observing, dan (4) *reflecting* dalam suatu sistem spiral yang saling terkait antara komponen satu dengan komponen lainnya (Sukardi, 2013:7).

Adapun rincian aktivitas peneliti pada setiap tahapan penelitian ini sebagai berikut: (1) *planning*, guru merancang perangkat pembelajaran meliputi: RPP, LKS dan membuat instrumen penelitian yang meliputi: lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar catatan lapangan, perangkat tes, dan lembar panduan wawancara. (2) *acting*, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP dengan memanfaatkan program *GeoGebra* baik dengan komputer maupun *smartphone* berbasis *Android*. (3) *observing*, observer mengamati dan menilai aktivitas guru dan siswa dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, menuliskan catatan dan saran terhadap pembelajaran pada lembar observasi, dan menuliskan kejadian penting pembelajaran pada lembar catatan lapangan, dan melaksanakan tes. (4) *reflecting*, guru dan observer melakukan refleksi dari hasil observasi, catatan dan saran lembar aktivitas guru dan siswa, hasil catatan lapangan, hasil dokumentasi, dan hasil jawaban tes.

Analisis data penelitian ini yang berupa: (1) hasil observasi aktivitas guru, (2) hasil observasi aktivitas siswa, (2) hasil catatan lapangan, (3) hasil tes, dan (3) hasil wawancara dilakukan dengan tiga tahapan yaitu: mereduksi data, penyajian data secara diskriptif, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2010:246).

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila memenuhi indikator sebagai berikut: (1) hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada setiap pelaksanaan pembelajaran minimal dengan kriteria baik ($60 < x \leq 80$), dan (2) pemahaman konsep persamaan garis lurus mencapai rata-rata skor minimal 78 setelah dilaksanakan tes.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Langkah-langkah pembelajaran dengan pemanfaatan program *GeoGebra* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep persamaan garis lurus siswa kelas VIIID SMP Negeri 1 Jepara dilaksanakan berdasarkan model pembelajaran kooperatif dengan tahapan yaitu: (1) *present information*, (2) *organize student into learning teams*, (3) *team work and activity*, (4) *test on the materials*, dan (5) *provide recognition* (Suprihatiningrum, 2014).

Pada tahap *present information*, pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan, materi dan teknik pembelajaran. Guru juga berdialog guna mengetahui kondisi siswa dan menyiapkan siswa belajar. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan terkait dengan materi/soal prasyarat atau membahas PR. Pada tahap *organize student into learning teams*, guru mengorganisir siswa dalam tiap kelompok yang beranggotakan 3-5 siswa secara merata berkemampuan tinggi, kemampuan sedang dan kemampuan rendah pada tiap kelompok yang didasarkan pada kemampuan akademik matematika dan jenis kelamin. Guru selanjutnya membagi lembar kerja siswa (LKS) dan meminta menyiapkan program *GeoGebra* pada setiap kelompok. Setelah guru memberi petunjuk tentang LKS dan

menjelaskan teknik penggunaan program *Geogebra*, selanjutnya guru meminta setiap kelompok menunjuk satu siswa sebagai ketua kelompok dan meminta siswa menuliskan identitas setiap anggota.

Pada tahap *team work and activity*, setelah siswa berkelompok, guru meminta siswa berdiskusi menyelesaikan soal-soal persamaan garis lurus di LKS dengan memanfaatkan program *Geogebra*. Ketika siswa berdiskusi, guru berkeliling dan memantau aktivitas diskusi kelompok secara merata. Guru melakukan *scaffolding* baik secara klasikal maupun kepada siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan dengan cara memberi penjelasan atau berdialog memberi pertanyaan yang spesifik terkait permasalahan atau kesulitan yang dialami siswa/kelompok. Setelah berdiskusi, selanjutnya guru meminta dan menunjuk beberapa perwakilan kelompok untuk menyajikan hasil diskusi menyelesaikan soal-soal persamaan garis lurus di LKS. Kemudian dilakukan pembahasan hasil jawaban dengan cara meminta semua kelompok mengoreksi dan membandingkan jawaban hasil diskusi dengan jawaban di papan tulis. Jika jawaban berbeda, selanjutnya guru meminta perwakilan kelompok menyajikan jawaban tersebut. Selanjutnya guru membahas jawaban di papan tulis dan meminta siswa mengoreksi, dan membenarkan jika ada jawaban salah atau kurang lengkap.

Untuk tahap *test on the materials*, guru memberikan evaluasi/kuis kepada siswa baik secara individu, atau kelompok yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman materi yang telah dipelajari. Setelah soal evaluasi/kuis dikerjakan siswa, selanjutnya guru membahas jawaban soal tersebut. Tahap terakhir adalah *provide recognition*, guru memberikan penghargaan kepada kelompok atau individu yang paling aktif dalam pembelajaran dan memberi penguatan terhadap materi persamaan garis lurus yang telah dipelajari, kemudian memberi tugas mandiri kepada setiap siswa.

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Pembelajar an	Aktivitas Guru		Aktivitas Siswa	
	Ketercapaian	Kriteria	Kerapaian	Kriteria
P1	79,63%	Baik	74,07%	Baik
P2	85,19%	Baik Sekali	83,337 %	Baik Sekali
P3	87,04%	Baik Sekali	85,19%	Baik Sekali
P4	94,44%	Baik Sekali	90,74%	Baik Sekali
P5	96,30%	Baik Sekali	92,74%	Baik Sekali

Tabel 2. Hasil Tes 1 dan Tes 2

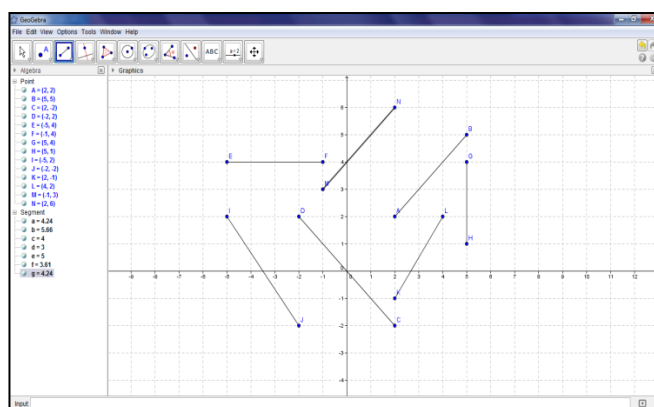
Tes	Rata-rata Skor	Kategori	Keterangan
Tes 1	72,06	Baik	Meningkat 8,23
Tes 2	80,29	Sangat Baik	

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran 1 dengan kriteria baik, dan pembelajaran 2 – 5 dengan kriteria baik sekali. Sedangkan Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes 1 pada kategori baik, dan rata-rata hasil tes 2 pada kategori sangat baik. Hasil tes 1 dan tes 2 terjadi adanya peningkatan rata-rata skor sebesar 8,23

Pembahasan

Saat ini, dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara masif, pemanfaatan program aplikasi baik berbasis komputer maupun smartphone android merupakan suatu tuntunan dalam pembelajaran matematika. Pemanfaatan berbagai program aplikasi tersebut sangatlah ideal untuk membantu siswa dalam mempelajari berbagai konsep matematika yang menuntut ketelitian tinggi, konsep atau prinsip yang repetitif, penyelesaian grafik secara tepat, cepat dan akurat (Kusumah, 2003). Inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan program komputer maupun smartphone android sangat baik untuk diintegrasikan dalam pembelajaran matematika, terutama yang menyangkut dengan konsep dan materi matematika diantaranya materi geometri transformasi, kalkulus, statistika, persamaan garis lurus, grafik fungsi dan lainnya (Kusumah, 2003).

Secara matematis bentuk umum persamaan garis lurus dapat dinyatakan sebagai berikut: $ax + by = c$ atau $y = mx + c$ dengan x dan y adalah variabel, m adalah gradien (kemiringan), dan c adalah konstanta. Pemanfaatan program *GeoGebra* pada materi persamaan garis lurus disajikan sebagai berikut:



Gambar 1: Sajian Beragam Garis pada Program GeoGebra

Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan penelitian ini yaitu: (1) pemanfaatan program *GeoGebra* dapat diterapkan sebagai alternatif guna meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep persamaan garis lurus, (2) selama proses pembelajaran guru harus mengetahui kemampuan setiap siswa, dan memberikan *scaffolding* yang lebih intensif kepada siswa yang berkemampuan rendah, dan (3) program *GeoGebra* dapat dimanfaatkan pada materi lain pelajaran matematika.

Daftar Pustaka

- Anggun, B.K dan Eka, S. (2014). *Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa Menggunakan Media Program Geogebra pada Mata Kuliah Geometri Transformasi*. Artikel program studi Pendidikan Matematika FKIP UMP.
- As'ari, A. R., dkk. (2017). *Buku Guru Matematika: SMP/MTs Kelas VIII*. (Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017) Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Diković, L. (2009) Applications *GeoGebra* into Teaching Some Topics of Mathematics at the College Level. *Journal ComSIS*. Vol. 6, No. 2, December 2009, hlm: 191 – 203.
- Fahlberg-Stojanovska, L, & Stojanovski, V. (2009). *Geogebra-Freedom to Explore and Learn. Teaching Mathematics and Its Applications: An International Journal of the IMA*, 28(2). <http://teamat.oxfordjournals.org/content/28/2/69>. diunduh, 2 September 2017.
- Gülseçen, S. Karataş, E. K & Koçoğlu, F. O. (2012). Can *GeoGebra* Make Easier the Understanding of Cartesian Co-Ordinates? A Quantitative Study in Turkey. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*. October 2012 Volume: 3, Issue: 4, hlm: 19 – 29.
- Hewson, P. (2009). *GeoGebra* for Mathematical Statistics. *International Journal for Technology in Mathematics Education*, 16(4). <http://www.editlib.org/p/30304>. diunduh, 2 September 2017.
- Hohenwarter, J & Hohenwarter, M. (2008). Introducing Dynamic Mathematics Software to Secondary School Teachers: The Case of *GeoGebra*. *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*. 28(2), hlm: 135 – 146.
- Hohenwarter, M & Jones, K. (2007). Ways of Linking Geometry and Algebra: The Case of *Geogebra*. *Proceedings of the British Society for Research into Learning Mathematichs*. 27, 3, November 2007, hlm: 127 – 131.
- Hohenwarter, M. & Fuchs, K. (2004). *Combination of Dynamic Geometry, Algebra, and Calculus in the Software System Geogebra*. www.geogebra.org/publications/pecs_2004.pdf. diunduh, 2 September 2017.
- Hohenwarter, M., et al. (2008). *Teaching and Learning Calculus with Free Dynamic Mathematics Software GeoGebra*. <http://www.publications.uni.lu/record/2718/files/ICME11-TSG16.pdf>. diunduh, 2 September 2017.
- Kusumah, Yaya S. (2003). *Desain dan Pengembangan Bahan Ajar Matematika Interaktif Berbasis Teknologi Komputer*. Makalah terdapat pada *Seminar Proceeding*

- National Seminar on Science and Math Education*. Seminar diselenggarakan oleh FMIPA UPI Bandung bekerja sama dengan JICA.
- Mahmudi, A. (2010). *Membelajarkan Geometri dengan Program GeoGebra*. (Makalah) Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika. Universitas Negeri Yogyakarta, 27 November 2010.
- Majerek, D. (2014). Application of *GeoGebra* for Teaching Mathematics. *Advances in Science and Technology Research Journal*. Volume 8, No. 24, Dec. 2014, hlm: 51 – 54.
- Subanji. (2013). *Pembelajaran Matematika Kreatif dan Inovatif*. Malang: UM Press.
- Subanji. (2015). *Teori Kesalahan Konstruksi Konsep dan Pemecahan Masalah Matematika*. Malang: UM Press.
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suprihatiningrum, J. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. (Cetakan 2). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- The National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America: NCTM Inc.
- Xistouri, X. & Pitta-Pantazi, D. (2013). Using *GeoGebra* to Develop Primary School Students' understanding of Reflection. *North American GeoGebra Journal (ISSN: 2162-3856)*. Vol. 2, No. 1, 2013, hlm: 19 – 23.
- Zulnaidi, H & Zamri, S. N. (2017). The Effectiveness of the *GeoGebra* Software: The Intermediary Role of Procedural Knowledge on Students' Conceptual Knowledge and Their Achievement in Mathematics. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*. 2017. 13(6), hlm: 2157 – 2180.

Penggunaan Kartu Kendali Literasi dalam Gerakan Literasi Sekolah di SD Negeri Wonorejo

Agus Riyanto
SD Negeri Wonorejo Kabupaten Sukoharjo
aguspapahan@gmail.com

Abstrak

Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SD Negeri Wonorejo yang berfokus pada keterampilan membaca mengalami permasalahan pada kurang optimalnya penggunaan kartu literasi sesuai format yang ada di Buku Panduan GLS di SD. Permasalahan ini muncul karena kendali kegiatan literasi hanya dilakukan pihak sekolah (guru). Mengatasi permasalahan tersebut, pihak sekolah berinisiatif untuk memodifikasi kartu literasi dengan melibatkan orang tua sebagai pengendali kegiatan literasi, kartu ini diberi nama Kartu Kendali Literasi (Kardasi). Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan membaca menggunakan Kartu Kendali Literasi (Kardasi). Penelitian dilakukan pada siswa kelas VI SD Negeri Wonorejo yang berjumlah 28 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan (observasi). Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan Kartu Kendali Literasi dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VI SD Negeri Wonorejo.

Kata Kunci: Gerakan Literasi Sekolah (GLS); Kartu Kendali Literasi (Kardasi); Keterampilan Membaca.

Pendahuluan

Hasil survey Organisasi untuk Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi (OECD-*Organization for Economic Cooperation and Development*) dalam *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2015 yang diikuti oleh 540.000 siswa dari 70 negara menempatkan Indonesia di urutan ke 62. Hasil yang sangat mengejutkan dan memerlukan perhatian serius oleh semua pihak.

Survey tersebut erat kaitannya dengan kemampuan literasi siswa pada usia sekolah. Sasaran survey tersebut yaitu siswa-siswa yang berada di jenjang SD dan SMP. Kemampuan literasi siswa Sekolah Dasar (SD) berhubungan erat dengan keterampilan membaca. Keterampilan membaca berfokus pada keterampilan siswa dalam memahami informasi secara kritis, analitis, dan reflektif.

Hasil survey tersebut segera ditindaklanjuti dengan adanya Gerakan Literasi Sekolah (GLS). GLS dikembangkan untuk mendukung Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Salah satu hal yang ditumbuhkan dalam peraturan tersebut yaitu menumbuhkan kecintaan membaca dalam diri siswa. Cara yang digunakan dengan membaca buku nonpelajaran lima belas menit sebelum pelajaran dimulai.

Kegiatan membaca buku nonpelajaran lima belas menit sebelum pelajaran dimulai sudah dilaksanakan di SD Negeri Wonorejo sejak tahun 2015. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Selasa, Rabu, Kamis, dan Sabtu. Hari Selasa, Rabu, dan Kamis digunakan untuk membaca buku, sedangkan hari Sabtu digunakan untuk menceritakan kembali. Menceritakan kembali ini bisa dilakukan dengan tiga cara, yaitu: lisan (bercerita tanpa teks), tertulis (bercerita menggunakan teks), dan majalah dinding.

Siswa kelas VI merupakan kelas tinggi, maka sesuai buku Panduan GLS (2016:13) kegiatan membacanya masuk pada kegiatan membaca dalam hati (*sustained silent reading*). Kegiatan ini harus diberikan tanpa gangguan. Guru harus bisa menciptakan suasana tenang, nyaman, dengan tujuan agar siswa dapat berkonsentrasi pada buku yang dibacanya.

Sesuai Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SD (2016:15) alat kontrol membaca dalam hati berupa kartu catatan. Adapun format kartu catatan seperti gambar di bawah ini.

Catatan Peserta Didik Setelah Membaca Dalam Hati

Hari/Tanggal	Jam	Judul Buku	Nama Pengarang	Nomor Halaman

Gb. 1 Format kartu catatan literasi sesuai buku Panduan GLS

Kegiatan membaca menggunakan bantuan kartu catatan tersebut, ternyata masih banyak dijumpai siswa yang sudah bisa membaca tetapi tidak memahami apa yang baru saja mereka baca. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang tidak bisa menceritakan kembali isi bacaan yang dibacanya. Kegiatan membaca menjadi seolah-olah tanpa kontrol dan tanpa hasil. Ada dua indikator yang diamati dari penggunaan kartu catatan ini terhadap keterampilan membaca siswa kelas VI SD Negeri Wonorejo, yaitu kesadaran untuk mengisi kartu catatan dan keberanian untuk menceritakan kembali. Adapun data awal berdasarkan pengamatan sebagai berikut:

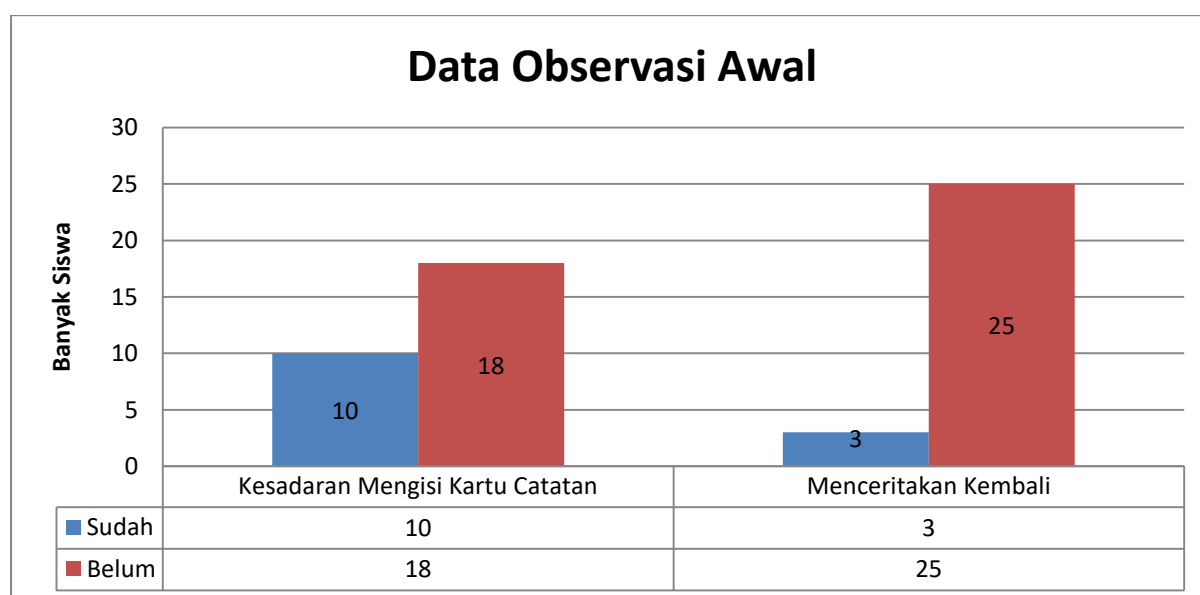


Diagram 1. Data Observasi awal dua indikator

Berdasarkan diagram tersebut, dapat kita lihat bahwa siswa yang memiliki kesadaran untuk mengisi kartu catatan hanya 10 siswa dan 18 siswa belum. Kesadaran mengisi kartu ini meliputi: kesadaran mengeluarkan kartu, segera mengisi saat selesai membaca, dan segera menyimpannya kembali setelah selesai digunakan. Sebagian besar siswa masih harus diingatkan untuk melakukan ketiga hal tersebut.

Sedangkan pada indikator menceritakan kembali didapatkan data, hanya ada 3 siswa yang mampu menceritakan kembali terkait apa yang mereka baca. Ada 3 siswa yang mampu menceritakan kembali secara lisan, sedangkan 25 siswa memilih untuk menulis majalah dinding. Bahkan tidak ditemukan ada siswa yang mau menceritakan secara tertulis.

Melihat data tersebut di atas, sekolah sebagai pihak yang memiliki kewenangan penuh untuk pelaksanaan GLS kemudian berinisiatif untuk memodifikasi kartu catatan tersebut agar penggunaannya lebih optimal. Kartu ini digunakan sebagai alat kontrol kegiatan. Agar

optimal maka fungsi kontrol juga perlu melibatkan orang tua untuk berkolaborasi. Kartu hasil modifikasi ini disebut Kartu Kendali Literasi (Kardasi) yang dimodifikasi dengan penambahan kolom paraf orang tua. Penggunaan Kardasi diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VI SD Negeri Wonorejo.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalahnya yaitu: “Apakah penggunaan Kartu Kendali Literasi dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VI SD Negeri Wonorejo?”

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca siswa kelas VI SD Negeri Wonorejo melalui penggunaan Kartu Kendali Literasi (Kardasi).

Metode

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Wonorejo yang beralamat di Bancaan RT.05 RW. 01 Wonorejo, Kec. Polokarto, Kab. Sukoharjo Jawa Tengah. Melibatkan seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 28 siswa. Kegiatan literasi dilaksanakan setiap hari Selasa, Rabu, Kamis, dan Sabtu dimulai pukul 07.00 sampai dengan pukul 07.15.

Adapun Pengumpulan data dilakukan bulan Agustus sampai dengan September 2017. Menurut Mulyasa dalam Wijaya Kusumah (2017) instrumen pengumpulan data dapat dibagi menjadi dua, yaitu instrumen tes dan instrumen non tes. Penelitian ini menggunakan instrumen non tes berupa lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati perilaku siswa dalam melaksanakan kegiatan literasi setiap harinya.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik diskriptif komparatif (membandingkan data), data yang dibandingkan yaitu hasil observasi selama Agustus sampai November 2017.

Hasil dan Pembahasan

Tercantum dalam Panduan GLS SD (2016:2) bahwa literasi sekolah adalah kemampuan untuk mendapatkan, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai kegiatan. Kegiatan yang dilakukan dalam literasi sekolah yaitu: membaca, melihat, menyimak, menulis, dan atau berbicara. GLS merupakan upaya sekolah untuk menciptakan suasana belajar sepanjang hayat bagi seluruh warga sekolah dengan melibatkan semua pihak.

GLS yang dilaksanakan di SD Negeri Wonorejo Kabupaten Sukoharjo berfokus pada kegiatan membaca, menulis, dan berbicara. Setelah siswa membaca buku nonpelajaran, selanjutnya dituntut untuk bisa mengomunikasikan. Mengomunikasikan ini berubung erat dengan keterampilan membaca. Siswa yang terampil membaca pasti memahami apa yang mereka baca dan seharusnya bisa menceritakan kembali. Menceritakan kembali bisa dilakukan secara lisan (bercerita tanpa teks), tertulis (bercerita menggunakan teks), dan majalah dinding.

Hal ini sesuai dengan pendapat Tony Buzan dalam Wijaya Kusumah (2012:7) bahwa membaca adalah kemampuan untuk menyerap secara menyeluruh informasi yang disampaikan dari hal yang dibacanya. Membaca bukan hanya melafalkan kata-kata seperti yang saat ini dilakukan oleh siswa atau bahkan oleh guru. Keterampilan membaca siswa dapat dilihat dari kemampuannya untuk menyampaikan informasi (mengomunikasikan) yang dibacanya dengan kalimatnya sendiri.

Setelah membaca buku, siswa melaporkan kegiatannya dengan menuliskan pada Kartu Kendali Literasi (Kardasi). Kardasi digunakan untuk mengontrol kegiatan membaca. Pelaporan bukan sebatas kepada guru, tetapi kardasi juga dibawa pulang untuk dimintakan tanda tangan orang tua. Kolaborasi fungsi kontrol antara guru dan orang tua diharapkan dapat

mengoptimalkan kegiatan membaca. Format Kardasi yang digunakan di SD Negeri Wonorejo, sebagai berikut:

No	Hari, Tanggal	Judul Buku	Pengarang	Halaman	Sudah diteliti	
					Guru	Orang Tua

Tabel 1. Format Kardasi yang dibuat Sekolah

Menggunakan kartu yang harus ditandatangani oleh guru dan orang tua, siswa menunjukkan kesungguhan untuk membaca buku. Orang tua sebelum tanda tangan harus memastikan bahwa putra-putri mereka benar-benar sudah membaca sesuai dengan isian pada Kardasi. Secara berkala, guru menanyakan kepada orang tua tentang kebenaran kegiatan pelaporan ini di rumah. Orang tua merasa senang karena dilibatkan dalam kegiatan yang positif untuk mendukung putra-putrinya mau membaca buku.

Orang tua juga memberikan dorongan agar putra-putrinya mau meningkatkan jumlah halaman yang mereka baca, komitmen untuk membelikan buku baru apabila sudah selesai dibaca, dan atau bisa meminjam kepada temannya apabila tidak dibeli buku baru, bisa juga meminjam ke perpustakaan sekolah.

Pelibatan orang tua sebagai pengontrol kegiatan di rumah sangat membantu untuk menumbuhkan kesadaran siswa dalam membaca dengan sungguh-sungguh, baik secara kualitas maupun kuantitas.

Indikator kesadaran mencatat pada Kardasi ini untuk melatih sikap jujur siswa. Pada awalnya siswa lebih banyak lupa untuk segera mengeluarkan, menuliskan, dan memasukkan Kardasi. Data awal sebanyak 10 siswa yang memiliki kesadaran ini. Guru kemudian menyarankan agar siswa membaca petunjuk yang ada di bagian awal Kardasi, sehingga terjadi peningkatan sebanyak 20 siswa pada bulan Agustus dan 28 siswa pada bulan September. Peningkatan dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

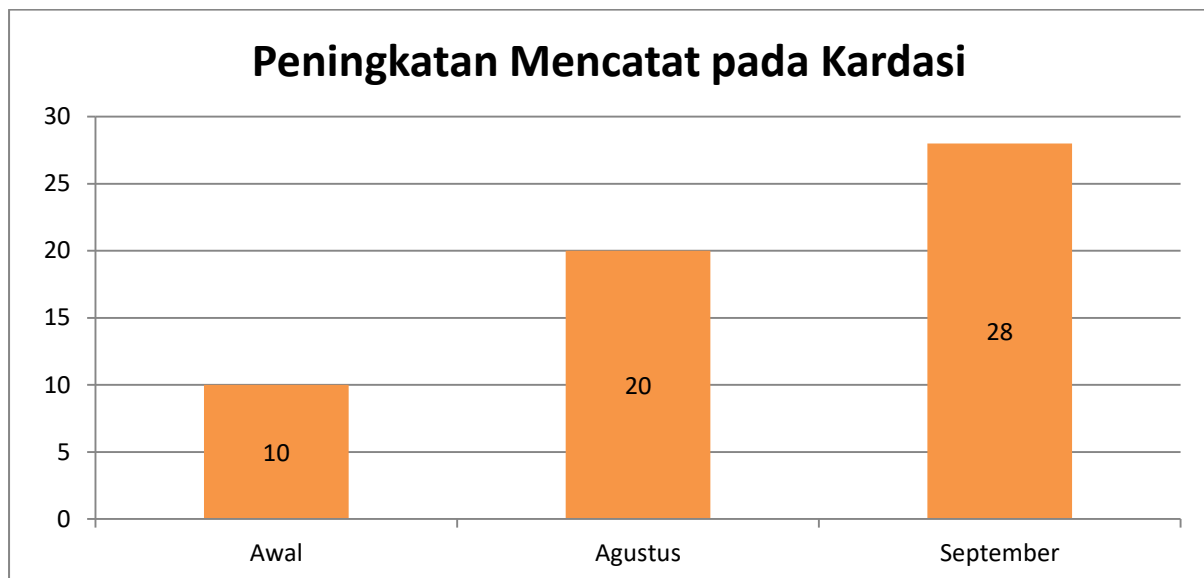


Diagram 2. Peningkatan Kesadaran Mencatat pada Kardasi

Peningkatan kesadaran ini selain dipengaruhi oleh kemauan membaca petunjuk yang ada di bagian awal Kardasi juga dipengaruhi oleh kemauan siswa lain untuk saling mengingatkan. Jadi, selesai berdoa siswa-siswa segera mengeluarkan Kardasi dan buku yang akan dibacanya. Sehingga, kesadaran meningkat menjadi 100% pada bulan September 2017.

Indikator selanjutnya yaitu menceritakan kembali. Indikator ini untuk melatih sikap berani, kritis, dan kreatif siswa. Kegiatan menceritakan kembali dilaksanakan setiap hari Sabtu. Siswa menceritakan kembali apa yang mereka baca selama hari Selasa, Rabu, dan Kamis. Ada tiga macam cara untuk menceritakan yaitu: lisan, tertulis, dan majalah dinding. Secara lisan artinya siswa langsung menceritakan apa yang mereka baca tanpa teks. Secara tertulis artinya siswa menceritakan tetapi menggunakan teks yang dibuat. Dan majalah dinding artinya siswa hanya membuat teks isi bacaan untuk ditempelkan pada papan yang sudah disediakan.

Data banyaknya siswa dalam menceritakan kembali dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini:

No	Cara	Awal	Agustus	September
1.	Lisan	3	5	8
2.	Tertulis	8	12	12
3.	Majalah Dinding	17	11	8

Tabel 2. Data peningkatan keberanian siswa menceritakan kembali

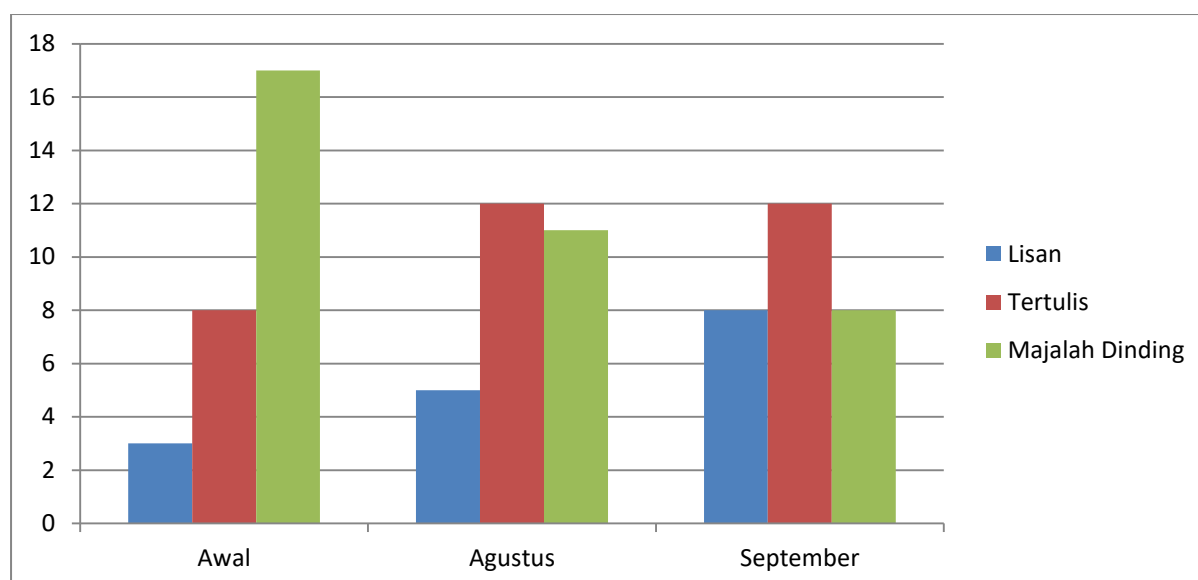


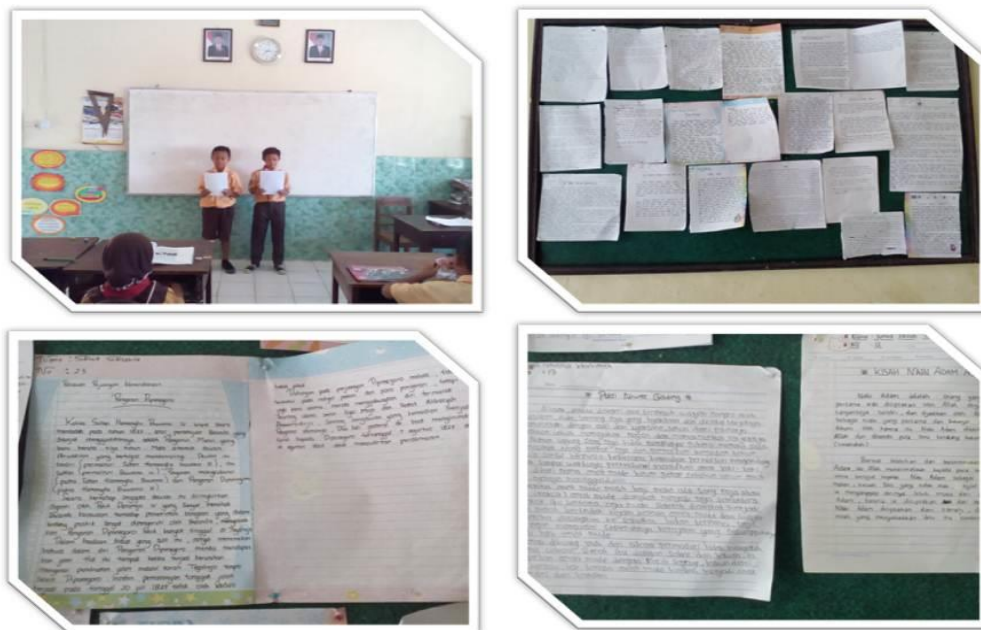
Diagram 3. Peningkatan Menceritakan Kembali Siswa

Berdasarkan data diatas, maka dapat dilihat bahwa pada awalnya menceritakan kembali secara lisan merupakan cara yang sedikit peminatnya. Hal ini disebabkan faktor keberanian dan kreativitas untuk melakukannya. Adanya peningkatan jumlah siswa yang menceritakan kembali secara lisan menandakan adanya peningkatan keterampilan membaca pada siswa. Keberanian menceritakan kembali secara lisan dipengaruhi oleh dorongan dan kepedulian orang tua dalam mengecek kembali hasil membaca putra-putrinya di rumah.

Di bawah ini beberapa dokumentasi kegiatan menceritakan kembali yang dilaksanakan oleh siswa kelas VI SD Negeri Wonorejo. Gambar 2 menunjukkan siswa yang menceritakan secara lisan dan Gambar 3 menunjukkan siswa yang menceritakan secara tertulis dan majalah dinding.



Gb. 2 Siswa menceritakan secara lisan



Gb. 3 Siswa menceritakan secara tertulis dan majalah dinding

Berdasarkan data-data yang sudah diuraikan diatas, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan Kartu Kendali Literasi dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VI SD Negeri Wonorejo. Keterampilan membaca secaramenyeluruh dapat dilihat dari peningkatan kesadaran mencatat pada Kardasi dan yang paling penting keberanian siswa untuk menceritakan kembali secara lisan.

Kesimpulan dan Saran

Sesuai dengan pembahasan pelaksanaan kegiatan literasi menggunakan Kartu Kendali Literasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kartu Kendali Literasi dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VI SD Negeri Wonorejo. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan jumlah siswa yang mampu menceritakan kembali secara lisan.

Kartu Kendali Literasi (Kardasi) dapat dijadikan salah satu alat kontrol kegiatan literasi yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan gerakan literasi sekolah (GLS) di sekolah-sekolah terutama untuk jenjang Sekolah Dasar (SD). Kardasi sebagai alat kontrol kegiatan yang dapat dibuat dengan mudah oleh pihak sekolah.

Daftar Pustaka

- Kusumah, W. (2012). *Menulislah Setiap Hari dan Buktikan Apa Yang Terjadi*. Jakarta: PT. Indeks.
- Kusumah, W. (2017). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa melalui Pembuatan Buku Fiksi dan Non Fiksi di SMP Labschool Jakarta*. Jakarta: sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
- PISA 2015: PISA Result in Focus. OEDC.
- Tim. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Kemdikbud.

Penerapan Pendidikan Karakter untuk Mendukung Kompetensi Akademik Siswa SMP Negeri 1 Bancar

Agus Suyanto

SMP Negeri 1 Bancar, Tuban – Jawa Timur

wewe_gombalamoh@yahoo.com

Abstrak

Di era globalisasi yang identik dengan perkembangan teknologi dan informasi ini, gaya hidup para milenial khususnya para pelajar cenderung egois dan hedonis yang mengakibatkan mereka kurang tanggap dengan sekitarnya. Akibatnya kepribadian dan prestasi akademik mereka menurun drastis. Untuk mengatasi masalah ini, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) mutlak dilakukan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berakarakter, beriman, dan berakhlak mulia. Kajian dalam makalah ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa penerapan pendidikan karakter tidak hanya mampu memperbaiki kepribadian peserta didik, namun juga mampu meningkatkan prestasi akademik mereka. Setidaknya ada 18 nilai karakter yang diadopsi dari nilai-nilai Pancasila yang meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Kemudian nilai-nilai tersebut dikristalisasi menjadi 5 nilai karakter yaitu; religious, nasionalis, integritas, mandiri, dan gotong royong. Penerapan nilai-nilai karakter ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi akademik peserta didik, khususnya di SMP Negeri 1 Bancar.

Kata Kunci: *Pendidikan; Karakter; Kompetensi Akademik*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia pada abad ke-21 ini diakui atau tidak telah mengalami lonjakan kemajuan yang signifikan dibandingkan dengan pendidikan pada masa-masa awal kemerdekaan Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya lembaga-lembaga pendidikan baik formal maupun non-formal yang menawarkan berbagai macam metode pembelajaran sehingga menarik minat tidak hanya orang tua namun juga peserta didik untuk mengenyam pendidikan di lembaga pendidikan tersebut. Ironisnya, metode pembelajaran yang paling mutakhir sekalipun tidak akan memberikan dampak yang besar dalam meningkatkan perkembangan peserta didik ke arah yang positif jika tidak dibarengi dengan pendidikan pada aspek kepribadian atau karakter peserta didik. Tak bisa dipungkiri bahwa aspek ini memegang peranan yang sangat penting bagi keberhasilan peserta didik untuk memperoleh nilai akademik yang memuaskan.

Oleh sebab itu, pendidikan karakter sangat mutlak diperlukan guna menumbuhkembangkan kepribadian dan karakter siswa yang mengarah pada hal-hal yang positif sehingga akan mengarah pada pencapaian yang memuaskan pada aspek akademik mereka. Sejatinya, pendidikan karakter telah dikenalkan sejak era Presiden Soekarno dimana beliau mencanangkan program *Nation and Character Building* yang bertujuan untuk membangun dan mengembangkan karakter bangsa Indonesia dalam usahanya mewujudkan cita-cita luhur bangsa, yaitu masyarakat yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila (Puskur, 2010 : 1). Program ini kemudian dilanjutkan pada masa pemerintahan Orde Baru dibawah kepemimpinan Presiden Soeharto yang mencanangkan program penataran P 4.

Seiring dengan perkembangan zaman, khususnya pada era reformasi, pendidikan karakter lambat laun mulai luntur dan ditinggalkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan dihapusnya mata pelajaran PMP dan ditiadakannya penataran P4 sehingga peserta didik tidak lagi memperoleh pendidikan karakter dengan porsi yang seharusnya. Akibatnya, sering kita jumpai peserta didik yang melakukan tawuran, *bullying* antar sesama peserta didik, hingga yang lebih mengkhawatirkan yaitu menurunnya kompetensi akademik peserta didik yang ditandai dengan jebloknya nilai yang diraih peserta didik baik dalam ujian sekolah maupun ujian nasional.

Untuk mengatasi hal tersebut diatas, Presiden Joko Widodo telah mencanangkan program penguatan pendidikan karakter yang merupakan salah satu poin penting dalam Nawa Cita dimana poin ini tertuang pada butir ke-delapan yang berbunyi “Penguatan revolusi karakter bangsa melalui budi pekerti dan pembangunan karakter peserta didik sebagai bagian dari revolusi mental.” Program Penguatan Pendidikan Karakter atau lebih dikenal dengan PPK ini salah satu tujuannya adalah untuk mengarahkan kepribadian atau akhlak peserta didik kearah yang positif sebagaimana yang tertuang dalam perpres nomor 87 tahun 2017 yang berbunyi “Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).”

Pasal 3 dalam Perpres ini berbunyi “PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.” Dari 18 nilai-nilai karakter dalam PPK ini, kemudian dikristalisasi menjadi 5 nilai karakter yaitu; religious, nasionalis, integritas, mandiri, dan gotong royong. Kelima nilai-nilai karakter inilah yang harus ditekankan kepada peserta didik sehingga akan terwujud Generasi Emas 2045 yang bertaqwa, nasionalis, tangguh, mandiri, dan memiliki keunggulan bersaing secara global.

Untuk mewujudkan cita-cita luhur bangsa ini, peran guru, orang tua, dan masyarakat sangat mutlak dibutuhkan. Hal ini dikarenakan dalam penerapan PPK baik di sekolah maupun di lingkungan dimana peserta didik tinggal, sering menemui kendala dan tantangan yang beragam. Kendala dan tantangan itu diantaranya adalah belum terciptanya sinergi antara pihak sekolah, orang tua dan masyarakat terhadap pendidikan karakter sehingga penerapannya menjadi tidak maksimal. Tantangan berikutnya yaitu pengaruh negatif perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat sehingga peserta didik semakin tidak terkontrol dalam pemanfaatan teknologi ini kearah yang negative. Salah satu contohnya yaitu penggunaan media sosial yang tidak dibarengi dengan pendidikan karakter telah membuat peserta didik menjadi sosok yang egois dan mudah terpengaruh dengan apa yang mereka lihat di media sosial ini. Kendala selanjutnya yaitu kurangnya pengawasan dan pendampingan orang tua sehingga memberikan dampak terhadap banyaknya kasus krisis identitas anak.

Sebagai konsekuensi dari hal-hal tersebut diatas, tidak hanya kepribadian peserta didik yang semakin merosot, namun prestasi akademik mereka juga mengalami degradasi yang serupa. Oleh sebab itu, penerapan pendidikan karakter diharapkan bisa menjadi solusi yang tepat untuk memutus rantai yang menyebabkan kemerosotan akhlak dan kepribadian peserta didik sehingga akan menciptakan generasi penerus bangsa yang bertakwa, berwawasan luas, dan berdedikasi tinggi untuk memajukan bangsa dan negara.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam makalah ini adalah “Apakah penerapan Pendidikan Karakter dapat mendukung kompetensi akademik siswa SMP Negeri 1 Bancar?”

3. Tujuan

Berkenaan dengan rumusan masalah seperti tersebut diatas, maka tujuan dari makalah ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan Pendidikan Karakter dapat mendukung kompetensi akademik siswa SMP Negeri 1 Bancar.

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Pendidikan

Menurut Puskur (2010: 4) pendidikan merupakan pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik yang dilaksanakan secara sadar dan tersistem. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991: 232), pendidikan didefinisikan sebagai suatu proses atau tahapan dalam upaya mengubah sikap dan perilaku baik perseorangan maupun kelompok untuk mejadi manusia yang lebih dewasa dengan menerapkan pembelajaran dan pelatihan. Sementara itu, Masnur Muslich (2011: 23) menyatakan bahwa pendidikan dipandang sebagai suatu proses dalam mencapai suatu fase yang disebut fase kedewasaan pada diri manusia. Proses pencapaian kedewasaan ini tentunya memerlukan waktu yang tidak sebentar karena banyak sekali aspek-aspek yang harus dikembangkan misalnya aspek kognitif, motorik, dan afektif. Sebagai tambahan, Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 10) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik guna mewujudkan tujuan pendidikan yang telah dirancang sebelumnya.

2. Pengertian Karakter

Karakter dapat didefinisikan sebagai kepribadian, akhlak, watak, atau tabiat seseorang yang terformulasi dari internalisasi berbagai macam kebijakan yang selanjutnya dipercayai dan dipakai sebagai dasar acuan dalam penerapan cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak (Puskur, 2010: 4). Menurut Doni Koesoema (2007: 80), karakter diasosiasikan sebagai karakteristik atau sifat tertentu seseorang sebagai akibat dari terjadinya interaksi orang tersebut dengan lingkungannya, baik dalam lingkup keluarga, tetangga, teman kerja, maupun lingkungan yang memungkinkan orang itu sering berkomunikasi atau berinteraksi dengan sesamanya.

3. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter menurut Masnur Muslich (2011: 29) adalah pendidikan yang difokuskan pada penekanan budi pekerti dimana pendidikan ini melibatkan berbagai aspek seperti aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Ketiga aspek ini memiliki keterkaitan satu dengan yang lain sehingga dalam penerapan pendidikan karakter, ketiganya harus dilibatkan secara tersistem dan berkelanjutan. Menurut Uyatno (2009), seorang peserta didik yang mendapatkan pendidikan karakter yang baik niscaya akan memiliki kecerdasan emosi yang baik pula. Kecerdasan emosi dipandang sebagai basis yang kuat untuk menjadikan peserta didik lebih tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan sehingga akan menjadikannya peserta didik yang sukses secara akademik.

Pendidikan karakter bertujuan untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa kepada peserta didik dengan harapan mereka akan dapat melekatkan dan mengakui nilai-nilai dan karakter tersebut sebagai karakter hidup mereka. Selanjutnya, peserta didik akan mampu menerapkan nilai dan karakter yang telah mereka pahami dalam kehidupan sehari-hari mereka baik dalam kehidupan bermasyarakat maupun bernegara yang religious, nasionalis, produktif dan kreatif.

4. Kompetensi Akademik

Menurut Sobur (2006), kompetensi atau prestasi akademik adalah sesuatu yang berhubungan dengan perubahan yang meliputi kecakapan tingkah laku, keterampilan atau kemampuan seseorang yang bisa meningkat atau bertambah dalam waktu tertentu dan terjadi bukan karena adanya proses pertumbuhan, namun karena adanya hal-hal yang berkenaan dengan situasi belajar. Contoh kongkrit dari hasil proses belajar ini misalnya pemecahan masalah baik secara tertulis maupun lisan, dan keterampilan, serta pemecahan masalah secara langsung dimana hasil ini dapat dinilai dan diukur menggunakan berbagai jenis tes yang telah terstandar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan pendidikan karakter di sekolah-sekolah tidak bisa dipungkiri telah membawa pengaruh positif yang cukup signifikan. Dari ke-lima kristalisasi nilai-nilai karakter yang telah disinkronisasi bersama dengan kegiatan pembelajaran seluruh mata pelajaran yang diajarkan mulai dari sekolah tingkat dasar sampai sekolah tingkat menengah, terbukti mampu meningkatkan prestasi akademik peserta didik. Begitu juga yang terjadi pada peserta didik di SMP Negeri 1 Bancar Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Sejak dicanangkan dan diterapkannya program penguatan pendidikan karakter yang disertakan baik secara implisit maupun eksplisit dalam kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran, prestasi akademik peserta didik perlahan-lahan mulai meningkat. Selain itu, kepribadian siswa juga mengalami perubahan kearah yang lebih baik.

Peningkatan prestasi baik akademik maupun kepribadian peserta didik tersebut dipengaruhi oleh penanaman lima nilai karakter penting dalam setiap kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Ke-lima nilai-nilai karakter tersebut yaitu; religius, nasionalis, integritas, mandiri, dan gotong royong. Penanaman nilai-nilai karakter tersebut disematkan secara tersurat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada tiap-tiap mata pelajaran dimana setiap mata pelajaran dimungkinkan menarget karakter yang berbeda-beda yang harus dimiliki siswa. Hal ini dikarenakan tiap-tiap mata pelajaran memiliki karakter yang berbeda pula. Penyematan nilai-nilai karakter pada tiap mata pelajaran ini bertujuan agar peserta didik memiliki dan mengamalkan masing-masing karakter yang ditanamkan sehingga menjadi manusia yang berakhlak mulia.

1) Religius

Penerapan nilai religius berkenaan dengan kepribadian peserta didik yang beriman, bertaqwa, toleransi, dan cinta lingkungan. Dalam penerapannya, otoritas SMP Negeri 1 Bancar melaksanakan program literasi yang berhubungan dengan keagamaan yaitu dengan mewajibkan seluruh peserta didik mulai dari kelas VII – IX untuk membaca Juz ‘amma setiap hari selama lima belas menit sebelum kegiatan pembelajaran pada jam pertama dimulai. Hal ini selain untuk menggalakkan gerakan literasi yang sedang gencar-gencarnya digemakan oleh pemerintah pusat dibawah komando Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, juga untuk menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam ayat-ayat suci Al Qur’an yang ada di dalam juz ‘amma kepada peserta didik. Disamping itu, penerapan nilai religius juga tercermin pada pelaksanaan sholat Dhuhur berjamaah bagi seluruh peserta didik dan guru pembimbing yang dilaksanakan di mushola sekolah.

Sebagai akibat dari pelaksanaan program ini, keimanan dan ketakwaan peserta didik semakin tebal. Selain itu, nilai akademik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan PKn meningkat. Hasil nilai ujian mata pelajaran PAI khususnya yang berhubungan dengan materi penguasaan bacaan ayat suci Al Qur’an meningkat tajam karena peserta didik sudah terbiasa dengan ayat-ayat yang mereka baca setiap hari. Selanjutnya, pada program praktik sholat yang menyasar siswa kelas IX yang rutin dilaksanakan sebelum menghadapi

ujian nasional, nilai praktik peserta didik pada materi ini juga memuaskan karena peserta didik sudah terbiasa melaksanakan kegiatan sholat berjamaah baik disekolah maupun di lingkungan tempat tinggal mereka sehingga mereka tidak mengalami kesulitan ketika dilaksanakan program praktik sholat.

Pada mata pelajaran PKn, rasio nilai peserta didik baik secara akademik maupun kepribadian juga meningkat secara signifikan. Hal ini dipengaruhi oleh penanaman sikap toleransi sehingga membuat peserta didik lebih toleran terhadap setiap perbedaan yang ada. Penanaman sikap toleransi ini mampu mengurangi maraknya *bullying* yang kerap dilakukan peserta didik kepada teman sebayanya yang dianggap memiliki perbedaan. Hal ini tentu saja berpengaruh positif terhadap nilai kepribadian mereka yang secara khusus dinilai oleh guru pengampu mata pelajaran PKn dan Pendidikan Agama.

2) Nasionalis

Nilai karakter nasionalis berhubungan erat dengan rasa cinta tanah air, semangat kebangsaan dan menghargai kebinekaan. Dalam penerapannya pada kegiatan pembelajaran, nilai karakter ini membawa pengaruh positif khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Olah Raga. Pada mata pelajaran IPS, siswa dituntut untuk memiliki rasa kebanggaan dan semangat kebangsaan serta menghargai kebinekaan yang dimiliki negara Indonesia sehingga secara tidak sadar mereka akan mencari tahu sendiri hal-hal yang berhubungan dengan bangsa dan kebinekaannya. Apalagi dengan semakin berkembangnya teknologi dan informasi, mereka akan dengan mudah mencari tahu apa saja mengenai bangsa Indonesia di internet. Hal ini tentu saja dapat meningkatkan nilai akademik mereka pada mata pelajaran ini khususnya pada materi yang berhubungan dengan bangsa Indonesia bersama seluruh komponen yang ada di dalamnya.

Selanjutnya, pada mata pelajaran Pendidikan Olah Raga, penanaman karakter cinta tanah air membuat mereka semakin bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini tak lepas dari rasa kecintaan mereka terhadap tanah tumpah darah mereka sehingga mereka ingin membanggakan negara dengan menunjukkan prestasi yang gemilang dalam bidang olah raga. Sebagai contoh, pada kejuaraan atletik yang diadakan oleh pemerintah kabupaten Tuban pada akhir tahun 2017, lebih dari 10 siswa-siswi SMP Negeri 1 Bancar yang menorehkan prestasi dengan merebut berbagai gelar juara pada perlombaan ini. Prestasi yang mereka torehkan ini merupakan akibat langsung dari semangat dan kegigihan mereka saat mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Olah Raga. Semangat dan kegigihan yang mereka tunjukkan merupakan akibat langsung dari semakin banyaknya atlet-atlet Indonesia yang telah berhasil mengharumkan nama bangsa dikancah internasional sehingga mereka juga ingin melakukan hal yang sama. Yang paling penting, nilai akademik mereka baik pada ujian praktek maupun tulis juga memuaskan.

3) Integritas

Nilai-nilai karakter yang ditekankan pada aspek integritas diantaranya adalah kejujuran, keteladanan, kesantunan, dan cinta pada kebenaran. Tidak bisa dipungkiri bahwa karakter-karakter ini memegang peranan penting dalam membentuk kepribadian peserta didik agar menjadi generasi penerus bangsa yang pada saatnya kelak dapat membanggakan tidak hanya diri sendiri maupun keluarga namun juga bangsa dan negara. Dengan adanya penanaman karakter ini pada tiap-tiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, tentunya peserta didik akan menjadi anak yang jujur, mampu memberi teladan yang baik, sopan terhadap orang tua, guru, dan orang lain disekitarnya, serta menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran.

Sifat jujur yang ditanamkan sejak dini tentunya akan membawa dampak yang baik terhadap perkembangan jiwa dan raga mereka. Dengan sifat jujur yang mereka teladani dan amalkan, mereka tidak akan berani untuk mencontek ketika sedang mengikuti ulangan. Dampak baiknya, mereka akan belajar lebih giat sehingga mereka tidak perlu mencontek

untuk mendapatkan nilai ulangan yang memuaskan. Selanjutnya, dengan penerapan nilai keteladanan, peserta didik akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik sehingga dapat memberikan contoh atau teladan kepada teman sebayanya. Hasil nyata dari tindakan ini adalah semakin meningkatnya nilai akademik mereka pada semua mata pelajaran dikarenakan mereka ingin menjadi salah satu yang terbaik dikelasnya.

4) Mandiri

Karakter mandiri yang ditanamkan pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran meliputi kerja keras, kreatif, disiplin, berani dan pembelajar. Penanaman nilai-nilai karakter ini tentunya sangat diperlukan untuk membentuk jiwa peserta didik yang kuat, tangguh, unggul, dan kompetitif dalam menghadapi tantangan hidup yang akan mereka hadapi kelak. Oleh sebab itu, sifat pekerja keras, kreatif, disiplin, berani, dan pembelajar perlu didoktrin sejak mereka memasuki usia sekolah.

Berkenaan dengan prestasi akademik peserta didik, nilai-nilai yang terkandung dalam karakter mandiri ini dianggap sebagai faktor yang paling krusial dalam mempengaruhi keberhasilan peserta didik secara akademik. Dengan kerja keras dan disiplin belajar, nilai ujian mereka pada semua mata pelajaran tentunya akan mengalami peningkatan yang pesat. Selain itu, kemandirian akan membuat peserta didik tidak mudah tergantung dengan orang lain sehingga mereka akan selalu berusaha melakukan yang terbaik atas usahanya sendiri. Sementara itu, sifat kreatif dan berani yang ditanamkan pada peserta didik akan membuat mereka semakin lihai dalam menciptakan sesuatu maupun memecahkan masalah dengan ide-ide yang mereka miliki. Akibatnya, apabila mereka mendapatkan penugasan untuk mencari pemecahan dari suatu permasalahan pada pelajaran tertentu, mereka akan lebih siap dan sigap dalam menyikapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan ini. Sebagai *reward*, nilai akademik mereka akan meningkat.

Selanjutnya, sifat pembelajar yang ditanamkan dalam benak peserta didik secara berkesinambungan akan menjadikan mereka sosok yang senantiasa haus akan ilmu pengetahuan. Tanpa diminta oleh guru maupun orang tua, peserta didik yang telah terdoktrin sifat ini secara sadar akan mencari sendiri hal-hal yang berhubungan dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru mereka melalui berbagai sumber belajar baik itu buku, internet, maupun sumber belajar yang lain. Tentunya hal ini akan semakin meningkatkan kecerdasan dan wawasan mereka yang pada akhirnya meningkatkan prestasi akademik mereka juga.

5) Gotong royong

Sifat gotong royong telah lama dikenal sebagai salah satu identitas bangsa yang dikagumi dan diakui oleh negara-negara lain di dunia. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan zaman, sifat ini lambat laun semakin ditinggalkan utamanya pada masyarakat perkotaan. Akibatnya nilai-nilai yang terkandung dalam karakter gotong royong seperti kerja sama, saling menolong, dan kekeluargaan semakin pudar. Untuk itulah penanaman karakter gotong royong harus diterapkan pada peserta didik baik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun dalam pergaulan mereka di lingkungan sekolah maupun rumah.

Penerapan karakter gotong royong dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Bancar tercermin dari metode pembelajaran yang dilaksanakan yaitu *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif. Dalam metode pembelajaran ini, peserta didik dituntut untuk aktif bekerjasama dan tolong menolong dengan sesama anggota kelompoknya sehingga akan tercipta hubungan dan komunikasi yang saling menguntungkan dimana siswa yang lebih pandai dapat menjadi mentor sebaya bagi teman sekelompoknya yang kurang pandai atau belum paham materi yang diajarkan oleh guru. Dampaknya, nilai peserta didik semakin meningkat khususnya peserta didik yang semula dianggap kurang pandai. Sebagai contoh, dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris, guru menerapkan metode pembelajaran

think-pair-share dimana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang dengan kemampuan yang beragam. Hasilnya, peserta didik yang semula lemah dalam penguasaan kosakata dan tata bahasa di akhir pembelajaran menjadi lebih paham dengan kelemahan mereka karena mendapat bantuan dari teman mereka satu kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendidikan karakter pada kegiatan pembelajaran dikelas untuk semua mata pelajaran dapat meningkatkan prestasi akademik peserta didik. Hal ini tidak lepas dari nilai-nilai luhur yang terkandung dari karakter yang ditanamkan tersebut. Oleh sebab itu, penguatan pendidikan karakter diantaranya religius, nasionalis, integritas, mandiri, dan gotong royong mutlak diperlukan untuk menciptakan peserta didik yang kuat, tangguh, dan unggul untuk menghadapi tantangan hidup di masa yang akan datang

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, Sobur. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Koesoema, Doni. (2007). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Muslich, Masnur. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Presiden No. 87 tahun 2017 tentang PPK.
- Sukmadinata, Nana. (2008). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyatno. 2009. *Urgensi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Depdiknas.
- Tim penyusun. 2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk daya Saing Dan karakter Bangsa: Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter bangsa*. Jakarta: Pusat kurikulum Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional.

Bekasam Kuliner Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Bioteknologi Siswa Kelas IX.1 SMPN 1 Tanjung Batu

Ahmad Ardius

SMPN 1 Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan

Email: ardiusf@yahoo.com

Abstrak

Slogan “aku cinta buatan Indonesia” sepertinya menjadi ucapan belaka, karena terbukti anak-anak lebih bangga dengan budaya asing, derasnya globalisasi secara nyata akan mengeser nilai-nilai tradisi dan budaya lokal asli Indonesia, baik dikota maupun desa. Kota pempek atau empek-empek adalah julukan lain untuk kota Palembang. Kuliner khas kearifan lokal palembang bukan hanya pempek. Bekasam merupakan kuliner khas kearifan lokal yang pembuatannya menerapkan biotenologi. Berdasarkan observasi pendahuluan, melimpahnya hasil tangkapan ikan, masih tingginya minat bekasam, rendahnya masyarakat yang memiliki keterampilan membuat bekasam, anjuran pemerintah daerah untuk mengintegrasikan kearifan lokal, adanya KD dan topik bioteknologi beserta penilaian keterampilan dalam kurikulum 2013, Maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas, melalui dua siklus dengan tujuan Meningkatkan keterampilan dan kualitas produk bekasam, data didapat dari observasi instrumen keterampilan unjuk kerja dan produk dengan indikator yang sudah ditetapkan, di analisis secara kualitatif. Hasil akhirnya rata-rata % penilaian keterampilan proses sebesar 92,77%, rata-rata % penilaian produk diakhir sebesar 89,81% ini menunjukkan bahwa bekasam sebagai kuliner kearifan lokal dapat meningkatkan keterampilan unjuk kerja dan produk bioteknologi pada siswa kelas IX.1 SMP Negeri 1 tanjung Batu.

Kata Kunci: *Bekasam; Kuliner; Kearifan Lokal; Keterampilan; Bioteknologi*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Slogan “aku cinta buatan Indonesia” sepertinya hanya menjadi ucapan belaka, karena terbukti bahwa anak-anak lebih bangga dengan budaya asing, lebih bangga memakai produk-produk luar negeri, bahkan lebih nyaman dengan sandang dan pangan dari luar. Hal ini menunjukkan bahwa kita seluruh warga negara Indonesia, harus waspada dengan globalisasi, derasnya globalisasi secara nyata akan mengeser nilai-nilai tradisi dan budaya lokal asli diseluruh wilayah Indonesia, baik dikota besar maupun kota kecil serta desa-desa.

Kota pempek atau empek-empek adalah julukan lain untuk kota Palembang. Pempek merupakan salah satu Kuliner Khas kearifan lokal dari kota palembang. Fajariyani (2014) mengartikan Kearifan lokal sebagai pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Kuliner Pempek merupakan salah satu cara pemenuhan kebutuhan pangan dan juga menjawab dari masalah agar hasil alam ikan yang melimpah diperairannya termanfaatkan dengan baik. Kuliner khas kearifan lokal palembang bukan hanya pempek namun banyak lagi aneka kuliner khas

kearifan lokal lainnya, seperti laksan, bogro, lakso, model, tekwan, pindang patin, tempoyak, bekasam dan banyak lagi.

Bekasam merupakan kuliner khas kearifan lokal yang pembuatannya menerapkan bioteknologi, berbahan dasar ikan yang di fermentasikan. Observasi studi awal yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas IX.1 SMP Negeri 1 Tanjung Batu mengenai bekasam sebagai kuliner kearifan lokal yang merupakan produk bioteknologi, dari lima butir aspek pertanyaan yang diajukan pada angket kuisioner, terdapat bahwa, 90% siswa mengenal bekasam, 25% kenal itu kuliner khas kearifan lokal Palembang, 20% mengetahui bahan utama pembuatan bekasam, 5% mengetahui cara pembuatan bekasam, serta 0% yang mengetahui bahwa bekasam adalah salah satu produk bioteknologi.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dijelaskan diatas, ditambah dengan melimpahnya hasil tangkapan ikan diperairan Palembang, masih tingginya minat masyarakat mengkonsumsi bekasam, rendahnya masyarakat yang memiliki keterampilan membuat bekasam, serta Berdasarkan Permendikbud No. 81 A tentang implementasi kurikulum, pengintegrasian potensi daerah pada kurikulum dapat dilakukan melalui mata pelajaran tertentu dan berdiri sendiri sebagai mata pelajaran muatan lokal (Permendikbud No 81 A, 2013), anjuran pemerintah daerah untuk mengintegrasikan kearifan lokal setempat ke dalam materi pembelajaran di kelas, didukung dengan adanya KD dan materi pembelajaran IPA kelas 9.1 semester 2 topik bioteknologi, serta adanya penilaian keterampilan dalam kurikulum 2013, sekaligus memperkenalkan dan meningkatkan keterampilan siswa terhadap pembuatan bekasam sebagai kuliner khas bioteknologi kearifan lokal Palembang, serta sejalan juga dengan Sularso (2016) yang menurutnya kearifan lokal menjadi salah satu bagian yang penting diberikan pada satuan pendidikan agar peserta didik tidak kehilangan nilai dasar kulturalnya, tidak kehilangan akar sejarahnya serta memiliki wawasan dan pengetahuan atas penyikapan sosial dan lingkungan secara kultural. Maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: ***“Bekasam Kuliner Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Bioteknologi siswa Kelas 9. SMPN 1 Tanjung batu”***

Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1. Apakah bekasam sebagai kuliner kearifan lokal wong kito Palembang dapat meningkatkan keterampilan bioteknologi siswa kelas 9.1. SMPN 1 Tanjung Batu.
2. Apakah siswa dapat menghasilkan produk bekasam yang baik sebagai kuliner kearifan lokal wong kito Palembang melalui pembelajaran Bioteknologi.

Tujuan

- 1) Meningkatkan keterampilan siswa kelas IX.1 SMPN 1 Tanjung Batu dalam pembuatan bekasam sebagai produk bioteknologi.
- 2) Mengetahui kualitas hasil produk bekasam sebagai kearifan lokal dalam pembelajaran bioteknologi, yang dibuat siswa kelas IX. 1 SMPN 1 Tanjung Batu.

METODELOGI PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini didesain sebagai penelitian tindakan kelas dengan prosedur penelitian sebagai berikut: perencanaan tindakan → pelaksanaan tindakan → observasi → refleksi → perencanaan tindakan siklus selanjutnya. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus

terdiri atas empat tahapan yakni perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Pada Penelitian ini yang akan diambil penilaiannya adalah ketercapaian pada nilai keterampilan, khususnya nilai keterampilan proses berupa penilaian unjuk kerja dan penilaian produk dari bekasam sebagai kuliner kearifan lokal.

Subjek dan Objek

Subjek dari Penelitian adalah siswa kelas XI.1 dengan jumlah 36 siswa (16 laki-laki dan 16 perempuan) di SMP Negeri 1 Tanjung Batu tahun ajaran 2018. Objek dalam penelitian ini adalah keterampilan unjuk kerja dan keterampilan produk siswa. Selama proses pelaksanaan tindakan berlangsung, sekaligus dilakukan pengamatan/observasi oleh dua orang guru yang sudah ditunjuk untuk menjadi observer dan menilai keterampilan siswa, baik keterampilan unjuk kerja maupun keterampilan produk, dengan berpedoman pada lembar observasi berupa rubrik keterampilan proses dan rubrik keterampilan produk yang telah dibuat.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi berupa Instrumen dan rubrik Penilaian untuk keterampilan proses, yang terdiri dari dua penilaian yaitu: penilaian unjuk kerja dan penilaian produk. Penilaian unjuk kerja dilakukan seiring pembelajaran, berikut instrumen dan rubrik penilaian unjuk kerja:

Tabel 1. Instrumen dan rubrik Penilaian Unjuk Kerja Pembuatan bekasam kuliner kearifan lokal bioteknologi

NO	Indikator	Hasil	Penilaian	
		Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Membersihkan perut, kepala dan sisik ikan	Dilakukan dan hasilnya bersih	Dilakukan tapi kurang bersih	Tidak di pembersihan
2.	Meniriskan airnya dan menuangkan ke dalam baskom	Dilakukan	Dilakukan tapi tidak lama	Tidak dilakukan
3.	Memasukkan garam dan nasi	Sedikit	Sedang	Banyak
4.	Mengadukan rata semua bahan	Dilakukan dan merata	Dilakukan tapi tidak merata	Tidak dilakukan
5.	Memasukkan dalam toples dan ditutup dengan rapat	Dimasukkan pada toples bersih dan ditutup sangat rapat	Dimasukkan pada toples bersih dan kurang rapat	Toples tidak bersih dan kurang rapat

Nilai = Skor yang diperoleh/Skor Maksimum X 100

Tabel 2. Instrumen dan rubrik Penilaian Produk hasil Percobaan Pembuatan bekasam kuliner kearifan lokal bioteknologi

No	Indikator	Hasil Penilaian		
		Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Rasa Bekasam	Tidak pahit, tidak asin dan tidak asam	Sedikit pahit, Asin, dan asam	Terlalu Pahit, asin dan asam
2.	Kondisi Bekasam	Bekasam tidak hancur dan busuk	Bekasam sedikit hancur dan busuk	Bekasam hancur busuk
3.	Aroma Bekasam	Aroma tidak busuk	Aroma sedikit busuk	Aroma busuk

Nilai = Skor yang diperoleh/Skor Maksimum X 100

Penilaian kinerja adalah penilaian untuk mengukur capaian pembelajaran yang berupa keterampilan proses dan/atau hasil (produk). Dengan demikian, aspek yang dinilai dalam penilaian kinerja adalah kualitas proses mengerjakan/melakukan suatu tugas atau kualitas produknya atau kedua-duanya. Contoh keterampilan proses adalah keterampilan melakukan tugas/tindakan dengan menggunakan alat dan/atau bahan dengan prosedur kerja kerja tertentu, sementara produk adalah sesuatu (bisanya barang) yang dihasilkan dari penyelesaian sebuah tugas.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data secara kualitatif yang dikembangkan Miles Huberman yang terdiri dari tiga tahapan (Sugiyono, 2010: 246) yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penyimpulan. Dalam rangka mempermudah analisis data yang diperoleh dari lembar observasi, maka digunakan analisis secara kuantitatif. Analisis data secara kuantitatif digunakan untuk mengukur seberapa besar persentase peningkatan keterampilan proses berupa penilaian keterampilan unjuk kerja dan penilaian keterampilan produk. untuk setiap indikator dalam setiap siklus terhadap implementasi bekasam kuliner kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan bioteknologi siswa. Hasil dari analisis data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif. Untuk menganalisis secara kuantitatif digunakan rumus perhitungan persentase klasikal per-indikator sebagai berikut:

$$\frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah peserta didik Maksimal}} \times 100 = \text{persentase klasikal perindikator}$$

Indikator keberhasilan pemberian tindakan dikatakan berhasil secara klasikal jika rata-rata hasil persentase aspek/ indikator sama dengan atau lebih dari 75% peserta didik di kelas, dengan pedoman :

Peringkat	Nilai
Amat baik (A)	$90 \leq A \leq 100$
Baik (B)	$75 \leq B < 90$
Cukup (C)	$60 \leq C < 75$
Kurang (K)	$K < 60$

Hal ini, sejalan juga dengan E. Mulyasa (2006: 174) yaitu pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Dan pembahasan Penilaian kompetensi keterampilan unjuk kerja siswa dalam praktek pembuatan bekasam

Hasil penilaian kompetensi keterampilan unjuk kerja siswa dalam praktek pembuatan bekasam diri siswa kelas IX.1 SMP Negeri 1 Tanjung Batu dalam penelitian ini didapat dari data observasi oleh observer (M.Takariyanto,S.Pd) yang terdiri dari lima indikator, diamati selama proses pembelajaran berlangsung dalam dua siklus. Dari pengamatan keterampilan unjuk kerja siswa yang diamati dan dilakukan penskoran serta penilaian ke konversi keterampilan, nilai ketuntasan yang dilakukan pada siklus I, dan siklus II pada pembelajaran materi Bioteknologi Konvensional dengan membuat bekasam kuliner kearifan lokal setempat, dapat dilihat dari data dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Data hasil Penilaian Unjuk Kerja Pembuatan bekasam kuliner kearifan lokal, dari siswa yang mendapat nilai ketuntasan untuk lima indikator/aspek yang diamati pada siklus I, siklus II di kelas IX.1 dalam pembelajaran materi materi bioteknologi konvensional

NO	Indikator/Aspek yang dinilai	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah siswa yang skornya tuntas	Persentase ketuntasan klasikal	Jumlah siswa yang skornya tuntas	Persentase ketuntasan klasikal
1.	Membersihkan perut,kepala dan sisik ikan	3	8,33%	30	83,33%
2.	Meniriskan airnya dan menuangkan ke dalam baskom	5	13,88%	36	100%
3.	Memasukkan garam dan nasi	20	55,55%	31	86,11%
4.	Mengadukan rata semua bahan	18	50,00%	36	100%
5.	Memasukkan dalam toples dan ditutup dengan rapat	22	55,55%	34	94,44%
		Rata-rata %	36,66%	Rata-rata%	92,77%

Data dari table 1, dapat dilihat bahwa penggunaan bekasam sebagai kuliner kearifan lokal, untuk meningkatkan keterampilan unjuk kerja siswa kelas IX.1 SMP Negeri 1 Tanjung batu, pada siklus satu belum meningkatkan lima indikator untuk keterampilan unjuk kerja, tetapi sudah terjadi peningkatan bila dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menerapkan. walaupun belum mencapai indikator keberhasilan yang baik (75%) yang telah ditetapkan pada penelitian ini. keterampilan unjuk kerja siswa siklus I dari kelima indikator yang dinilai, persentase munculnya masih sangat kecil, dan belum ada satupun jumlah maupun persentase indikator yang mencapai nilai baik. Penyebab masih kecilnya persentase pada ini, dikarenakan hal-hal berikut: 1. Siswa belum terbiasa melakukan kelima indikator ini, dalam kesehariannya, 2. nilai ketuntasan dan persentase kurang, terdapat pada nilai pada

indikator satu yaitu membersihkan perut, kepala dan sisik ikan. Banyak siswa yang kurang dalam keterampilan kerjanya, terbukti dengan bagian kepala yang masih ada insang, di bagian perut masih tersisa darah, pengirisan bagian perut ikan yang kurang benar, sehingga siswa kesulitan membersihkan bagian perut, serta kebanyakan siswa tidak membuang sisik ikan. Kurangnya keterampilan siswa, akibat mereka tidak pernah melakukan kegiatan tersebut di rumah, Kebiasaan memakan makanan siap saji, dan akibat tidak pernah melihat langsung para pembuat bekasam pada proses pengolahan ikan sebagai bahan dasarnya, ini akibat masyarakat pengrajin bekasam sudah sedikit, 3. Belum banyaknya sumber informasi yang siswa dapatkan untuk menany dan berdiskusi, karena dalam siklus satu ini, peneliti hanya menyarankan kepada peserta didik untuk mencari informasi dari buku dan internet, sehingga peserta didik belum memiliki keterampilan yang maksimal dalam bekerja.

Pada siklus kedua, kelima indikator mengalami peningkatan, dengan persentase klasikal nya mengalami ketuntasan. Meningkatnya semua indicator pada siklus kedua ini, karena pada proses pembelajarannya peneliti menambahkan sumber informasi yang harus didapat peserta didik selain dengan buku, siswa diharuskan mencari informasi seluas-luasnya kepada masyarakat disekitar yang biasa membuat bekasam maupun langsung melihat dan bertanya kepada para pembuat bekasam didaerah setempat. Sehingga keterampilan mereka bertambah.

Berdasarkan sajian data tabel, rata-rata persen ketuntasan klasikal keterampilan unjuk kerja siswa siklus I sebesar 36,66%, meningkat tajam pada siklus II sebesar 92,77%. Kondisi ini diinterpretasikan bahwa pada semua keterampilan unjuk kerja siklus kedua berhasil dan meningkat. Hal ini didukung oleh Alfian (2012) dalam penelitiannya yang mengatakan, bahwa setelah mahasiswa diajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis karakter dengan dengan kearifan lokal, terlihat bahwa mahasiswa mengalami perubahan.

Hasil dan Pembahasan Penilaian kompetensi keterampilan produk siswa dalam praktek pembuatan bekasam

Hasil penilaian kompetensi keterampilan produk didapat dari dua observer (Ahmad Ardius, S.Pd, dan M.Takariyanto,S.Pd), hasil produk bekasam diamati dan dinilai setelah 7 hari dari proses pembuatan bekasam pada tiap siklusnya. Seperti ter lihat dari data dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Data hasil Penilaian produk Pembuatan bekasam kuliner kearifan lokal, dari siswa yang mendapat nilai ketuntasan untuk tiga indikator/aspek yang diamati pada siklus I, siklus II di kelas IX.1 dalam pembelajaran materi bioteknologi konvensional

NO	Indikator/Aspek yang dinilai	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah siswa yang skornya tuntas	Persentase ketuntasan klasikal	Jumlah siswa yang skornya tuntas	Persentase ketuntasan klasikal
1.	Rasa Bekasam	2	5,55%	30	83,33%
2.	Kondisi Bekasam	10	27,77%	35	97,22%
3.	Aroma Bekasam	8	22,22%	32	88,88%
		Rata-rata %	18,51%	Rata-rata%	89,81%

Data dari tabel menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata persentase ketuntasan klasikal 18,51%, hasil produk dari ke tiga indikator menunjukkan hasil yang sangat kurang, terutama pada rasa bekasam, karena produk yang dihasilkan hampir seluruh siswa terasa

pahit dan asin, kondisi bekasam yang dihasilkan banyak yang busuk, aroma produk bekasam banyak aroma busuk. Penyebab siklus pertama ini belum berhasil mencapai ketuntasan yang diharapkan, semua dikarenakan siswa belum terbiasa membuat, bahkan belum pernah melihat pembuatan bekasam, serta siswa belum sama sekali melakukan pembuatan bekasam dalam kehidupannya. Sehingga mengakibatkan siswa kurang tepat memberi garam, nasi serta sterilisasi alat dan bahan. Belum berhasilnya siklus satu disebabkan, siswa hanya berliterasi melalui buku dan internet, sehingga pengetahuan mereka dapat belum sempurna, karena informasi tentang perbandingan pemberian garam, nasi serta kondisi bahan dan alat dalam pembuatan bekasam masih belum jelas. Ketidak berhasilan siklus satu ini, menjadi cerminan guru karena selama ini, siswa belum dioptimalkan mempelajari IPA dengan sesungguhnya, seperti yang ditulis oleh Purwanti (2013) bahwa belajar IPA banyak dilakukan hanya dengan menerapkan konsep-konsep dan pengetahuan yang sifatnya hafalan, dan tidak terjun langsung melakukan kegiatan praktikum. Kecenderungan pembelajaran IPA saat ini masih menekankan pada pencapaian produk berupa kognitif dan belum menyentuh aspek keterampilan proses, sikap dan kemampuan berpikir IPA secara optimal.

Pada siklus kedua pelaksanaan keterampilan produk, guru memperbaiki pelaksanaan dengan menugaskan kepada seluruh siswa untuk mencari informasi pembuatan bekasam kepada masyarakat sekitar baik yang biasa membuat ataupun kepada masyarakat pengrajin pembuatan bekasam, serta menugaskan kepada siswa untuk ikut serta membantu pengrajin pembuat bekasam, dengan membuat tabel pelaksanaan ikut membantu yang di paraf oleh pengrajin dan masyarakat pembuat bekasam disekitar. Memasuki siklus kedua, peningkatan nilai untuk ketiga indikator sangat baik dan persentase ketuntasan klasikal juga meningkat. Peningkatan nilai pada indikator produk ini disebabkan siswa sudah belajar dengan lingkungannya dan pada dasarnya mereka memiliki pengetahuan dasar yang belum terkelolah baik dari kondisi kearifan lokal ditempat mereka berdiam selama ini, hal ini seperti yang di utarakan Wilujeng Insih (2014) bahwa Perbaikan pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan pemberian pengalaman langsung melalui penjelajahan potensi lingkungan dan potensi lokal di sekitar siswa. Serta didukung juga dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa Perbedaan bermakna pada nilai mahasiswa setelah pembelajaran menunjukkan jauhnya pengaruh pengintegrasian pendidikan karakter berorientasi kearifan lokal pada proses pembelajaran IPL. Ini menunjukkan bahwa kearifan lokal yang dekat dan menjadi dasar budaya yang secara tidak disadari mahasiswa telah mengakar pada kehidupan sehari-hari mengakibatkan kesadaran mahasiswa meningkat dan terlihat perubahan nilai sebagai indikator pembelajaran (Erwan, 2012; Mundilatorto, 2013; Sartini, 2004).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian observasi, pengolahan data dan pembahasan yang dipaparkan diatas maka simpulan yang dapat disampaikan adalah bahwa bekasam sebagai kuliner kearifan lokal dapat meningkatkan keterampilan bioteknologi konvensional pangan, baik pada keterampilan unjuk kerja maupun keterampilan produk siswa. Sehingga bekasam sebagai kuliner bioteknologi dan kearifan lokal akan tetap lestari dan dapat dibuat oleh siswa kelas IX.1 SMP Negeri 1 tanjung Batu dengan terampil, baik dan benar sebagai penduduk setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Magdalia. 2012. Potensi Kearifan Lokal dalam Pembentukan Jati Diri dan Karakter Bangsa dalam Prosiding the 5th International Conference on Indonesian Studies : Ethnicity and Globalization. PP 428-435.
- E.Mulyasa.(2006). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Erwan, Baharudin. 2012. Kearifan lokal, Pengetahuan Lokal dan Degradasi Lingkungan. Tersedia dalam <http://www.esaunggul.ac.id/epaper/kearifan-lokal-pengetahuan-lokal-dan-degradasi-lingkungan/>. Diakses tanggal 7 maret 2013.
- Fajarini, Ulfah. 2014. Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter. Jurnal sosio Didaktika: Vol 1 No 2 Desember 2014.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.(2013). *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PSDMPK-PMP.
- Mendikbud. 2013. Permendikbud No. 81a. Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.
- Purwanti widyha H, Sabar Nurohman & Widodo Setyo W. 2013. Model Integrated Science Berbasis Socio Scientific Issues untuk Mengembangkan Thinking Skill dalam Mewujudkan 21st Century Skill. Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, Tahun I, No.2.
- Ridwan, N. A. (2007). Landasan Keilmuan Kearifan lokal. Idiba-Jurnal Studi Islam dan Budaya. 5(1), 27-28.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sularso, Kiyokatsu Suga. (2016). Penanaman kearifan Lokal dalam Penanaman Karakter. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Wilujeng Insih.2014. Pengintegrasian Potensial Lokal dalam Pembelajaran IPA alternatif peningkatan daya saing global. Jurnal pendidikan UNY.

PENGEMBANGAN PENDIDIKAN INKLUSIF PADA PESERTA DIDIK DENGAN KECERDASAN ISTIMEWA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN MASYARAKAT ADAT

Ai Tin Sumartini
SMP Negeri 5 Tasikmalaya
aitinsumartini@yahoo.com

ABSTRAK

Peserta didik cerdas istimewa program percepatan memiliki karakteristik yang lebih dominan dalam kemampuan intelektual. Pembelajaran terfokus pada aspek pengetahuan dalam mencapai target kurikulum. Peserta didik cerdas istimewa tidak mutlak mempunyai karakteristik positif, perlu mendayagunakan segenap potensi yang dimilikinya. Salah satu alternatifnya melalui pembelajaran berbasis lingkungan sekitar, yaitu masyarakat Kampung Naga dan Kampung Pulo.

Metode penulisannya adalah metode deskriptif, yang bertujuan mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat di SMP Negeri 5 Tasikmalaya sebagai implementasi pengembangan pendidikan inklusif pada peserta didik cerdas istimewa.

Berdasarkan hasil pelaksanaan proses pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat diperoleh nilai rata-rata tahap perencanaan sebesar 89,19, laporan hasil kegiatan sebesar 94,33. Aspek penilaian sikap sebagian besar menunjukkan sikap yang “sangat baik”, rata-rata semua aspek nilai sikap 91,8 dari seluruh peserta didik CI. Penilaian keterampilan dengan rubrik penilaian proyek, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan laporan diperoleh nilai rata-rata 92,81 untuk semua kelompok. Produk yang dihasilkan dari pembelajaran ini berupa laporan karya tulis dan laporan dokumentasi kegiatan berupa video.

Melalui pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat dapat mengurangi kelemahan-kelemahan yang umumnya terjadi pada peserta didik cerdas Istimewa, karena pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat ini mengandung unsur edukatif, rekreatif alam, rekreatif sosial, serta rekreatif budaya lokal.

Kata kunci : *pendidikan inklusif, cerdas istimewa, pembelajaran berbasis lingkungan, masyarakat adat*

PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif merupakan salah satu kebijakan pemerintah, terutama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal ini tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif. Dengan Peraturan Menteri tersebut, dalam pasal 6 dijelaskan bahwa pemerintah membuat program dalam rangka penyelenggaraan pendidikan inklusif. Program tersebut adalah: a) Pemerintah kabupaten/kota menjamin terselenggaranya pendidikan inklusif sesuai dengan kebutuhan peserta didik; b) Pemerintah kabupaten/kota menjamin tersedianya sumber daya pendidikan inklusif pada satuan pendidikan inklusif; c) Pemerintah dan pemerintah provinsi membantu tersedianya sumber daya pendidikan inklusif.

Sekolah yang menyelenggarakan pendidikan inklusif harus mengakomodasi semua peserta didik tanpa membedakan kondisi fisik, kemampuan intelektual, sosial-emosional, bahasa, serta kemampuan lainnya. Pelayanan proses pembelajaran diberikan kepada semua peserta didik disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhannya masing-masing dengan memberdayakan seluruh potensi yang dimilikinya. Namun tidak banyak sekolah yang mampu

menyelenggarakan pendidikan inklusif, dikarenakan keterbatasan sumber daya manusia baik pendidik dan tenaga kependidikan yang tersedia di sekolah tersebut.

SMP Negeri 5 Tasikmalaya dipercaya oleh Pemerintah Provinsi Jawa Barat berdasarkan Surat Keputusan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat Nomor : 819/2013.Set.Disdik tentang penetapan sekolah penyelenggara program layanan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki potensi kecerdasan istimewa dengan program layanan percepatan. Layanan ini diberikan kepada peserta didik yang memenuhi persyaratan administratif, akademik, dan psikologis melalui serangkaian tes IQ, tes kreativitas serta tes komitmen, supaya potensi yang dimilikinya berkembang secara optimal.

Peserta didik yang telah dinyatakan layak untuk mendapatkan layanan khusus dengan program Cerdas Istimewa memiliki ciri-ciri keberbakatan berdasarkan aspek kemampuan belajar, kreativitas, pelibatan diri serta kepribadian. Namun tidak selamanya memiliki ciri-ciri keberbakatan yang sifatnya positif. Permasalahan yang muncul terhadap peserta didik Cerdas Istimewa dengan program percepatan diantaranya pembelajaran yang terfokus pada aspek pengetahuan dalam mencapai target kurikulum, sehingga kurang optimal terhadap perkembangan aspek afektif dan psikomotornya. Begitu juga dengan proses pembelajaran yang kurang kontekstual, yaitu pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik dalam kehidupan nyata secara kolaboratif atau bekerja sama dengan orang lain. Hal lainnya juga berupa sumber belajar yang terbatas di lingkungan sekolah, sehingga diperlukan sumber belajar sekaligus sebagai media pembelajaran berbasis lingkungan yang berbeda dengan kehidupan sehari-harinya.

Lokasi sekolah yang berada di lingkungan perkotaan, dengan segala karakteristik masyarakat kota tentu juga berpengaruh terhadap perkembangan emosional dan sosial bagi peserta didik, dengan berbagai aktivitasnya sehari-hari. Sehingga diperlukan lingkungan masyarakat lain sebagai sumber belajar yang berbeda dengan kesehariannya, yang sekaligus mengembangkan rasa kepedulian dalam melestarikan budaya masyarakat.

Hal ini sesuai dengan subtema penulisan yaitu Pengembangan Pendidikan Inklusif bagi peserta didik dengan kecerdasan istimewa. Maka salah satu alternatif yang dipilih sebagai proses pembelajaran terbaik (*best practice*), untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran berbasis lingkungan di luar sekolah, yaitu di lingkungan masyarakat adat Kampung Naga Kabupaten Tasikmalaya dan Kampung Pulo Kabupaten Garut.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat di SMP Negeri 5 Tasikmalaya sebagai implementasi pengembangan pendidikan inklusif pada peserta didik dengan kecerdasan istimewa.

Sedangkan manfaat yang diperoleh dari penulisan ini adalah : a) Meningkatkan profesionalisme bagi guru sebagai salah satu upaya pengembangkn diri dalam penyusunan karya tulis ilmiah; b) Mengembangkan partisipasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga berkembang seluruh potensinya baik aspek intelektual, sikap dan keterampilan; c) Meningkatkan prestasi dan prestise satuan pendidikan, dengan turut berperan serta dalam kegiatan Seminar Nasional yang diselenggarakan oleh Kesharlindung Dikdas Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

METODE DAN PROSES PENYELESAIAN MASALAH

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode deskriptif, yaitu suatu metode yang meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu situasi kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang, yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki (Nazir, 2005:54).

Maka berkaitan dengan subtema penulisan ini, adalah untuk mendeskripsikan implementasi pengembangan pendidikan inklusif pada peserta didik dengan kecerdasan istimewa melalui pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat. Dari subtema tersebut ditemukan konsep pendidikan inklusif, peserta didik dengan kecerdasan istimewa, serta pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat.

Pendidikan inklusif adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi dengan kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam lingkungan pendidikan, secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya (Pergub Jabar. Nomor 72 Tahun 2013).

Peserta didik dengan kecerdasan istimewa dijelaskan secara umum oleh Akhmad Fauzy (2015:27) bahwa keberbakatan (*giftedness*) didefinisikan sebagai kemampuan yang sangat tinggi pada satu atau lebih bidang (seperti matematika, IPA, IPS, menulis kreatif, seni musik) sedemikian rupa sehingga peserta didik membutuhkan layanan pendidikan khusus untuk dapat mengembangkan potensi secara sepenuhnya.

Mulyasa (2007:101) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan pendekatan lingkungan berusaha untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hal ini berasumsi bahwa kegiatan pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik jika yang dipelajari diangkat dari lingkungan yang berhubungan dengan kehidupan dan berfaedah bagi lingkungannya. Peserta didik mendapatkan pengetahuan dengan cara melakukan pengamatan, atau mewawancarai terhadap nara sumber yang dianggap lebih tahu tentang hal-hal yang ingin dipelajari, atau permasalahan yang telah dirumuskan.

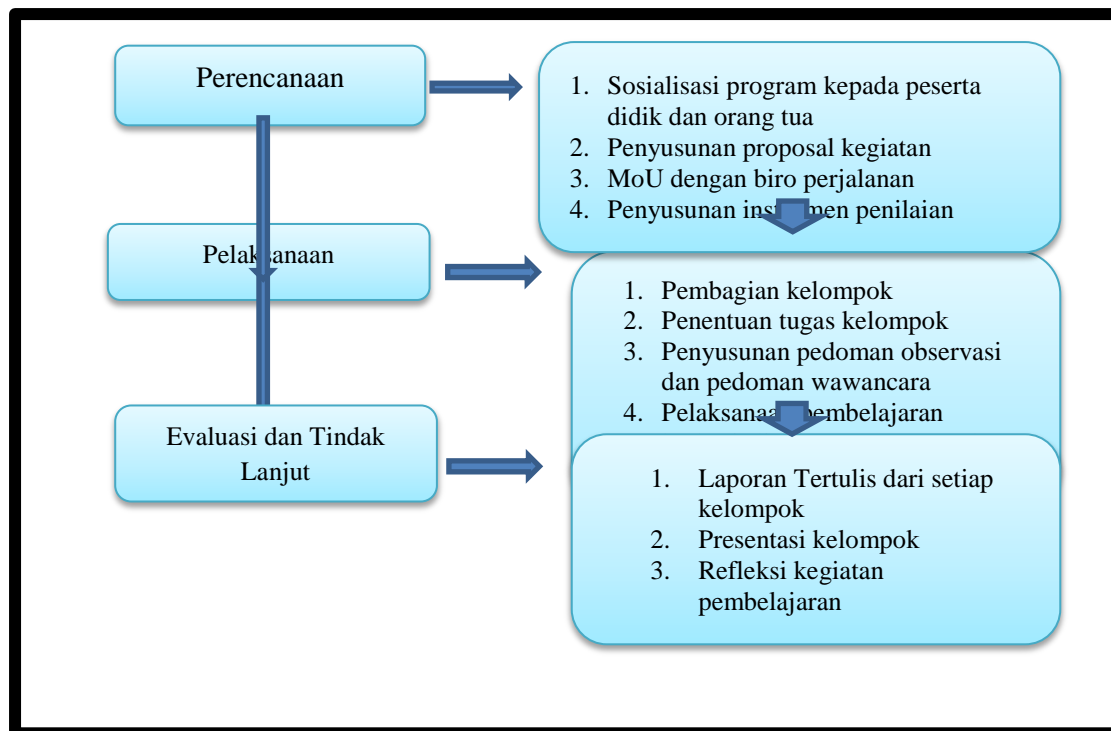
Masyarakat adat menurut Aliansi Masyarakat Adat Nusantara, adalah komunitas-komunitas yang hidup berdasarkan asal usul secara turun temurun di atas suatu wilayah adat yang memiliki kedaulatan atas tanah, dan kekayaan alam, kehidupan sosial budaya yang diatur oleh hukum adat dan lembaga adat yang mengelola keberlangsungan kehidupan masyarakatnya. (<http://bpsplpadang.kkp.go.id/masyarakat-adat>).

Subyek dalam penelitian ini adalah semua peserta didik Cerdas Istimewa SMP Negeri 5 Tasikmalaya, kelas VII berjumlah 17 orang dan kelas IX berjumlah 19 orang. Sedangkan lokasi penelitiannya adalah lingkungan masyarakat adat Kampung Naga yang berada di wilayah Kabupaten Tasikmalaya dan lingkungan masyarakat adat Kampung Pulo di Kabupaten Garut.

Penilaian yang digunakan meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Instrumen untuk aspek pengetahuan menggunakan rubrik penugasan, aspek sikap dengan catatan jurnal kejadian serta lembar pengamatan/observasi selama proses pembelajaran, sedangkan aspek keterampilan menggunakan rubrik penilaian proyek.

Berdasarkan konsep-konsep di atas, maka kerangka pikir dalam penulisan ini adalah melalui pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada peserta didik dengan kecerdasan istimewa.

Langkah-langkah dalam penyelesaian masalah ini adalah sebagai berikut.



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Implementasi

a. Perencanaan

Kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat merupakan program baru yang dilaksanakan pada peserta didik Cerdas Istimewa di SMP Negeri 5 Tasikmalaya tahun pelajaran 2017-2018, dengan nama **Field Trip Kampung Adat**. Program ini telah disosialisasikan kepada orang tua peserta didik CI pada tanggal 31 Oktober 2017 bertepatan dengan kegiatan pembagian Laporan Hasil Capaian Kompetensi Peserta Didik semester satu bagi kelas 7 dan semester empat bagi kelas delapan.

Untuk terselenggaranya kegiatan ini dibuatkan rencana program atau proposal **Field Trip Kampung Adat**, sebagai pedoman pelaksanaannya. Waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat ini direncanakan pada hari Kamis tanggal 14 Desember tahun 2017. Panitia pelaksana kegiatan pembelajaran ini adalah Kelompok Kerja Program Layanan Cerdas Istimewa SMP Negeri 5 Tasikmalaya, dibantu dengan staf guru pengajar Cerdas Istimewa. Sementara anggaran kegiatan dibebankan kepada partisipasi orang tua peserta didik Cerdas Istimewa dari kelas 7 berjumlah 17 orang, dan kelas 9 berjumlah 19 orang, dengan menggunakan biro jasa perjalanan/travel yang telah disepakati dengan orang tua peserta didik CI. Untuk kepentingan proses pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat ini, seluruh peserta didik cerdas istimewa baik kelas 7 maupun kelas 9 dibagi dalam 6 (enam) kelompok. Masing-masing kelompok terdapat peserta didik dari kelas 7 maupun dari kelas 9, untuk mendiskusikan pedoman observasi maupun pedoman wawancara sesuai bidang tugasnya dari masing-masing kelompok. Pembagian tugas tersebut seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1
Pembagian tugas kelompok

Kelompok	Aspek	Kelompok	Aspek
I	Kependudukan	IV	Kebudayaan
II	Keadaan alam	V	Permainan tradisional
III	Kegiatan Ekonomi	VI	Struktur Pemerintahan

b. Pelaksanaan

Sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, maka pada hari Kamis tanggal 14 Desember 2017 rombongan kegiatan Field Trip berangkat pukul 06.00 WIB. Kunjungan pertama dilaksanakan ke Kampung Naga Kabupaten Tasikmalaya, yang tiba di lokasi sekitar pukul 09.00 WIB serta disambut oleh seorang pemandu Kampung Naga.

Secara umum diberi informasi seputar Kampung Naga, dilanjutkan perjalanan menuju perkampungan dengan menuruni anak tangga sekitar lebih dari 300 anak tangga untuk tiba di perkampungan adat, yang disambut dengan berbagai aktivitas penduduk kampung adat. Misalnya aktivitas mencangkul sawah, menumbuk padi, membuat kerajinan bambu, beternak, berdagang dan sebagainya.

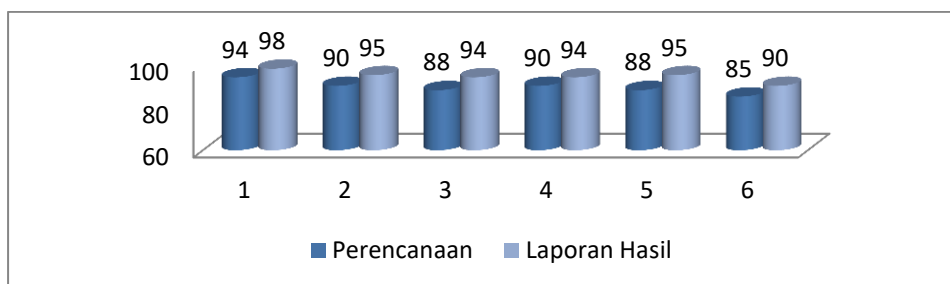
Sesampainya di pemukiman penduduk, pemandu kampung adat menjelaskan lebih detail lagi tentang Kampung Naga di halaman Imah Ageung. Selanjutnya setiap kelompok menyebar untuk mencari informasi sesuai bidang tugasnya masing-masing, dengan melakukan wawancara maupun observasi berdasarkan pedoman wawancara dan pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan pembelajaran di Kampung Naga berlangsung kurang lebih 3 jam. Setelah sholat dhuhur perjalanan dilanjutkan menuju Kampung Pulo Kabupaten Garut. Sementara makan siang dilakukan dalam bis selama perjalanan untuk mengefektifkan waktu.

Tiba di Kampung Pulo Situ Cangkuang Kecamatan Leles Kabupaten Garut pukul 13.00. Untuk sampai ke Kampung adat, harus menyeberang Situ Cangkuang dengan menggunakan rakit. Di Kampung Pulo tersebut selain perkampungan adat, yang hanya ada 7 rumah adat dan satu mesjid ini, juga terdapat Candi Cangkuang, makam Arief Muhammad serta museum Candi Cangkuang. Di Kampung Pulo, kami disambut oleh seorang pemandu wisata serta memberikan penjelasan dan informasi secara umum mengenai Kampung Pulo maupun Candi Cangkuang di pelataran Candi Cangkuang serta di pelataran di museumnya. Tanya jawab antara peserta didik yang mewakili kelompoknya dengan pemandu wisata juga berlangsung untuk melengkapi informasi berkaitan dengan tugas kelompok masing-masing. Proses pembelajaran di Kampung Pulo berlangsung sekitar 3 jam. Setelah informasi dianggap cukup oleh seluruh kelompok, kegiatan dilanjutkan dengan menunaikan shalat ashar di sebuah mesjid di Situ Cangkuang, untuk kemudian menuju objek wisata Cipanas Tarogong sebagai refreshing tahap akhir dari kegiatan Field Trip Kampung Adat.

c. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Penilaian yang dilakukan terhadap aktivitas Pembelajaran di lingkungan Masyarakat Adat ini baik penilaian individu maupun penilaian kelompok, yang meliputi penilaian pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Untuk penilaian pengetahuan menggunakan jenis penilaian penugasan, penilaian sikap dengan penilaian pengamatan dan catatan jurnal selama proses pembelajaran, serta penilaian keterampilan dilakukan dengan penilaian proyek.

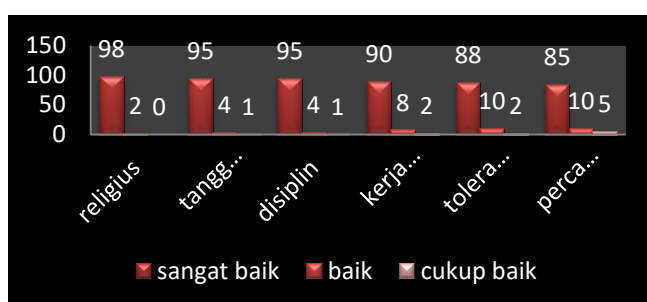
Hasil penilaian penugasan (pengetahuan), diperoleh melalui kegiatan perencanaan dalam menyusun pedoman wawancara maupun pedoman observasi serta hasil kegiatan berupa laporan tertulis. Adapun hasil penilaian pengetahuan tersebut untuk setiap kelompok adalah sebagai berikut:



Grafik 1: Nilai Penugasan

Penilaian sikap yang dilakukan selama proses pembelajaran. Baik ketika perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi melalui catatan jurnal dan pengamatan secara individu, diantaranya untuk mengamati nilai-nilai sikap religius, tanggung jawab, kedisiplinan, kerja sama, toleransi, dan percaya diri.

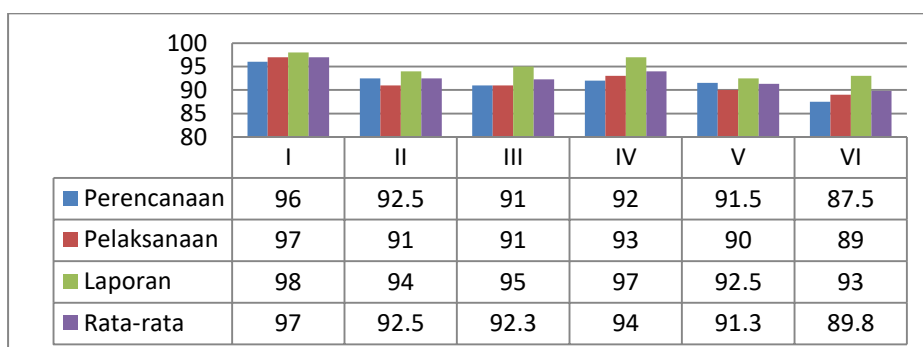
Secara umum semua peserta didik menunjukkan sikap yang sangat baik dalam mengikuti setiap langkah proses pembelajaran. Berdasarkan instrumen pengamatan menunjukkan bahwa rata-rata penilaian sikap peserta didik dapat digambarkan seperti pada grafik berikut:



Grafik 2: Hasil rata-rata penilaian sikap

Sementara dilihat dari catatan jurnal kejadian penting selama proses pembelajaran tidak ada kejadian yang mempengaruhi terhadap kelancaran kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat, semua berjalan sesuai dengan agenda yang telah direncanakan. Hanya ada sekitar 3 orang saja yang beberapa kali terlambat berkumpul, karena mereka keasyikan melakukan pengambilan gambar photo/video, wawancara atau observasi di lokasi.

Adapun penilaian keterampilan dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian proyek secara kelompok, yaitu tahap : 1) perencanaan dengan merumuskan pedoman wawancara dan observasi; 2) pelaksanaan dengan melakukan observasi dan wawancara nara sumber; 3) hasil laporan tertulis dan presentasi. Hasil rata-rata penilaian keterampilan dari kelompok I sampai kelompok VI adalah sebagaimana dalam grafik di bawah ini.



Grafik 3: Hasil penilaian proyek

Setelah pelaksanaan evaluasi presentasi laporan hasil kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat ini, maka dilanjutkan dengan kegiatan tindak lanjut berupa refleksi dan pengisian angket evaluasi diri mengenai kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan, serta usulan, masukan atau solusi dari peserta didik supaya program serupa menjadi lebih baik di masa yang akan datang.

Pembahasan

Pengembangan pendidikan inklusif sebagaimana yang dikemukakan oleh Sue Stabbs yang dialihbahasakan oleh Septaviana (2002:38) bahwa pendidikan inklusif lebih luas daripada pendidikan formal, yang mencakup pendidikan di rumah, masyarakat, sistem nonformal dan informal, sehingga semua anak dapat belajar dengan struktur dan sistem metodologi pendidikan yang memenuhi semua kebutuhan anak.

Sedangkan Stainback (Tarmansyah, 2007:82) menjelaskan bahwa pendidikan inklusif adalah sekolah yang mampu menampung semua siswa di kelas yang sama. Sekolah memberikan program pendidikan yang memadai sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan setiap individu peserta didik. Setiap siswa merupakan bagian dari lingkungan sekolah yang saling mendukung dan membantu antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik, sehingga kebutuhan layanan pendidikannya terpenuhi tanpa ada diskriminasi.

Dalam mengidentifikasi peserta didik dengan kecerdasan istimewa dilakukan dengan menggunakan pendekatan multidimensional. Sebagaimana Depdiknas (2009) menjelaskan bahwa kriteria anak dengan kecerdasan istimewa itu tidak hanya memiliki dimensi kemampuan umum pada taraf cerdas dengan skor IQ 130 ke atas berdasarkan skala Wechsler, tetapi diimbangi dengan dimensi kreativitas tinggi (CQ) serta pengikatan diri atau tes komitmen (TC) terhadap tugas dalam kategori nilai baku baik. Hal ini sejalan dengan konsep Renzulli (Akhmad Fauzy, 2015:25) yang dikenal dengan The Three Rings Conception, yang menegaskan bahwa tidak satu pun kluster yang membuat keberbakatan, selain interaksi antar ketiga kluster tersebut.

Penilaian secara berkelompok ini dimaksudkan untuk mengembangkan daya nalar secara sistematis dan analitis sesuai dengan bidang tugas masing-masing kelompok. Dalam tahap perencanaan ditugaskan untuk merumuskan pedoman wawancara dan pedoman observasi, serta tahap penyusunan laporan tertulis hasil kegiatan. Nilai rata-rata untuk tahap perencanaan sebesar 89,19, sedangkan untuk laporan hasil kegiatan sebesar 94,33. Hal ini menunjukkan peningkatan proses berpikir ilmiah dari tahap perencanaan ke tahap penyusunan laporan. Tahap penyusunan laporan memiliki bobot kerja yang lebih besar dibandingkan tahap perencanaan, karena membutuhkan banyak informasi data dan fakta dari berbagai sumber, baik hasil observasi, wawancara, kajian pustaka maupun internet menjadi sebuah karya tulis ilmiah.

Sementara dalam aspek sikap penilaian dilakukan dengan pengamatan dan catatan jurnal kejadian yang sebagian besar menunjukkan sikap yang “sangat baik” dengan rata-rata semua aspek nilai sikap 91,8 dari seluruh peserta didik CI. Hal ini menunjukkan jika sebagian besar peserta didik CI memiliki nilai religius, tanggung jawab, kedisiplinan, kerja sama, toleransi dan kepercayaan diri yang sangat baik. Aspek penilaian keterampilan dengan rubrik penilaian proyek, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan laporan diperoleh nilai rata-rata 92,81 untuk semua kelompok. Produk yang dihasilkan dari pembelajaran ini berupa laporan karya tulis dan laporan dokumentasi kegiatan berupa video.

Penilaian sebagian besar dilakukan secara berkelompok, hal ini dimaksudkan untuk mengurangi sisi negatif dari peserta didik dengan kecerdasan istimewa yang memungkinkan dapat menimbulkan masalah tertentu yang dialaminya bahkan bisa berpengaruh terhadap orang lain di sekitarnya. Peserta didik dengan kecerdasan istimewa memiliki kemampuan

berpikir kritis, yang dapat mengarah ke arah sikap meragukan (skeptis), baik terhadap diri sendiri maupun terhadap orang lain. Kemampuan kreatif dan minat untuk melakukan hal-hal yang baru, bisa menyebabkan mereka tidak menyukai atau lekas bosan terhadap tugas-tugas rutin. Perilaku yang ulet dan terarah pada tujuan, dapat menjurus keinginan untuk memaksakan atau mempertahankan pendapatnya. Semangat, kesiagaan mental, dan inisiatifnya yang tinggi, dapat membuat kurang sabar dan kurang tenggang rasa jika tidak ada kegiatan atau jika kurang tampak kemajuan dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Dengan kemampuan dan minatnya yang beraneka ragam, mereka membutuhkan keluwesan serta dukungan untuk dapat menjajaki dan mengembangkan minatnya. Keinginan mereka untuk mandiri dalam belajar dan bekerja, serta kebutuhannya akan kebebasan, dapat menimbulkan konflik karena tidak mudah menyesuaikan diri atau tunduk terhadap tekanan dari orang tua, sekolah, atau teman-temannya, ia juga bisa merasa ditolak atau kurang dimengerti oleh lingkungannya. Sikap acuh tak acuh dan malas, dapat timbul karena pengajaran yang diberikan di sekolah kurang mengundang tantangan baginya.

(Depdiknas, Dirjen Manajemen Dikdasmen, Dir.PSLB:2009).

Melalui kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat yang dilakukan di Kampung Naga dan Kampung Pulo, setidaknya dapat mengurangi kelemahan-kelemahan yang dialami oleh peserta didik dengan kecerdasan istimewa tersebut. Mereka belajar memecahkan permasalahan secara kolaboratif yang dikaitkan dengan situasi kehidupan nyata, hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual. Peserta didik menemukan sendiri informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan kependudukan, kondisi alam, kehidupan ekonomi, permainan tradisional, kebudayaan, dan struktur pemerintahan yang terdapat pada masyarakat kampung adat.

Selama proses pembelajaran, setiap individu peserta didik menunjukkan sikap dan perilaku yang sangat baik, aktif, disiplin dan bertanggung jawab terhadap semua agenda kegiatan. Nampak bersemangat untuk menikmati lingkungan masyarakat adat, karena selain mengandung unsur edukatif juga terdapat unsur rekreasi sebagai objek wisata alam sekaligus wisata sosial budaya, apalagi sebagian besar baru pertama kali mengunjungi kampung adat tersebut. Kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat ini, tidak hanya sebagai implementasi salah satu mata pelajaran di sekolah, namun mencakup hampir semua mata pelajaran yang saling berkaitan satu sama lain. Dengan berupaya mengurangi kelemahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran ini, namun banyaknya hikmah dan manfaatnya, maka akan dijadikan sebagai agenda tahunan bagi peserta didik dengan kecerdasan istimewa.

SIMPULAN

1. Simpulan

Pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat pada peserta didik dengan kecerdasan istimewa sebagai implementasi dari pengembangan pendidikan inklusif, diselenggarakan sebagai salah satu *best practice* di SMP Negeri 5 Tasikmalaya. Program kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat di Kampung Naga dan Kampung Pulo ini, dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan tindak lanjut.

Melalui pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat, peserta didik dengan kecerdasan istimewa dapat mengembangkan seluruh potensinya, baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Turut berpartisipasi dalam seluruh tahapan kegiatan pembelajaran secara individu dan kelompok dalam memecahkan permasalahan. Sehingga dapat mengurangi kelemahan-kelemahan yang umumnya terjadi pada peserta didik cerdas Istimewa, karena pembelajaran berbasis lingkungan masyarakat adat ini mengandung unsur edukatif, rekreatif alam, rekreatif sosial, serta rekreatif budaya lokal.

2. Saran

Kepada orang tua dan keluarga, supaya lebih memahami karakteristik putra putrinya yang memiliki kecerdasan istimewa, serta memfasilitasi ruang geraknya untuk bersosialisasi dengan lingkungan pergaulannya yang lebih positif. Lingkungan sekolah, agar memberikan pelayanan khusus yang lebih baik bagi peserta didik cerdas istimewa melalui kegiatan pembelajaran intrakurikuler, ekstra kurikuler, serta kokurikuler yang mampu mengembangkan seluruh potensi, dan bakat minatnya. Begitu juga dengan masyarakat, agar memberikan dukungan baik moril maupun materil terhadap tercapainya program layanan khusus bagi peserta didik cerdas istimewa, sehingga mereka dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzy, Akhmad.(2015). *Kajian Statistika Pengembangan Pendidikan Khusus Cerdas Istimewa*. Jakarta: Universitas Islam Indonesia
- Mulyasa, E. (2007). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sue Stubbs.(2002). *Inclusive Education, Where There Are Few Recources*. Alih Bahasa.Susi Saptaviana. Pendidikan Inklusif, ketika hanya ada sedikit sumber. Co.ordinator@iddc.org.uk
- Tarmansyah, SP.Th, M.Pd. (2007). *Inklusi Pendidikan untuk Semua*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Tim PSLB.(2009). *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan untuk Peserta Didik Cerdas Istimewa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa
- .(2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif.
- ..2013. Peraturan Gubernur Jawa Barat No.72 Tahun 2013 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif
- .(2013). *Surat Keputusan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat Nomor : 819/2013.Set.Disdik tentang Penetapan Sekolah Penyelenggara Program Layanan Pendidikan Bagi Peserta Didik Yang Memiliki Potensi Kecerdasan Istimewa*. Bandung: Pemerintah provinsi Jawa Barat
- Aliansi Masyarakat Adat Nusantara. <http://bpsplpadang.kkp.go.id/masyarakat-adat>. Diunduh di Tasikmalaya tanggal 7 April21018.

Penggunaan Media Gerbong Kereta dalam Konteks Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Oleh: A'irin Nurwidyastuty

SMPN 1 Kraksaan Kabupaten Probolinggo Jawa Timur

airinpotter@gmail.com

Abstrak

Masalah pembelajaran yang ada saat ini tidak hanya berkaitan dengan pengembangan pengetahuan dan kompetensi keterampilan siswa, tetapi juga seharusnya membangun karakter siswa dan aset bangsa Indonesia. Salah satu aset Indonesia yang tidak dimanfaatkan secara maksimal adalah kearifan lokal. Kearifan lokal, yang merupakan ciri karakter Indonesia, terkikis seiring perkembangan zaman modern. Menanggapi kekhawatiran tersebut, sangat penting bahwa kearifan lokal diperkenalkan kembali kepada siswa. Tujuan penulisan ini adalah menganalisis penggunaan media gerbong kereta dalam konteks kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Media pembelajaran yang kreatif dan digunakan dalam pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Karya tulis ini merupakan best practice penulis yang dilakukan pada tahun ajaran 2017/2018 semester genap. Sebelum penggunaan media gerbong kereta ini diberikan didapatkan nilai hasil belajar kognitif siswa adalah 73 dan setelah penggunaan media gerbong kereta mengalami peningkatan menjadi 85. Peningkatan yang terjadi adalah sebesar 12 poin. Hasil belajar kognitif didapatkan dari tes tulis yang diberikan dalam bentuk soal uraian yang sudah dikaitkan dengan konsep kearifan lokal Kabupaten Probolinggo Jawa Timur.

Kata kunci: *media; gerbong kereta; kearifan lokal*

A. Pendahuluan

Masalah pembelajaran yang ada saat ini tidak hanya berkaitan dengan pengembangan pengetahuan dan kompetensi keterampilan siswa, tetapi juga terkait dengan pengembangan pemahaman makna dan konsep tentang apa yang dipelajari siswa (Septy, 2016:287). Pembelajaran di sekolah juga seharusnya membangun karakter siswa dan aset bangsa Indonesia (Perbukuan, 2011:10) Salah satu aset Indonesia yang tidak dimanfaatkan secara maksimal adalah kearifan lokal. Kearifan lokal yang dimiliki oleh Indonesia dapat berpotensi membangun karakter bangsa serta identitas bangsa Indonesia. Sungguh ironis bahwa kearifan lokal, yang merupakan ciri karakter Indonesia, terkikis seiring perkembangan zaman modern.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menyebabkan degradasi budaya (Mungmachon, 2013:175). Tidak pernah ada jaminan bahwa kearifan lokal dapat diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Tidak diragukan lagi bahwa kearifan lokal, yang berfungsi sebagai panduan untuk perbuatan baik, akan berada dalam kepunahan dan tetap sebagai sejarah. Generasi muda mulai berperilaku individualistik karena terbiasa dengan

fasilitas modern dan juga terbiasa dengan sesuatu yang instan seperti menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam menyelesaikan berbagai hal. Menanggapi kekhawatiran tersebut, sangat penting bahwa kearifan lokal diperkenalkan kembali kepada siswa.

Kearifan lokal adalah sumber nilai konvensional yang tumbuh secara alami dan berasal dari lingkungan sosial dan alam yang kemudian menjadi filosofis-pemikiran yang mendalam dalam mengendalikan dan mengembangkan sistem sosio-budaya siswa yang lebih baik. Nilai sosio-budaya seperti itu terkandung dalam kearifan lokal. Maka memahami kearifan lokal bisa mengembangkan pengetahuan dan kompetensi siswa. Pengenalan kearifan lokal dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media yang menjadi penghantar dan alat penyampaian materi kepada siswa. Penerapan media dan teknologi akan membantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai penelitian Ogott & Odera (2012:792) bahwa media dan teknologi membantu 70% tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemikiran diatas, maka rumusan masalah dalam kajian ini adalah apakah media gerbong kereta dalam konteks kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Tujuan penulisan ini adalah menganalisis penggunaan media gerbong kereta dalam konteks kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

B. Kajian Teori

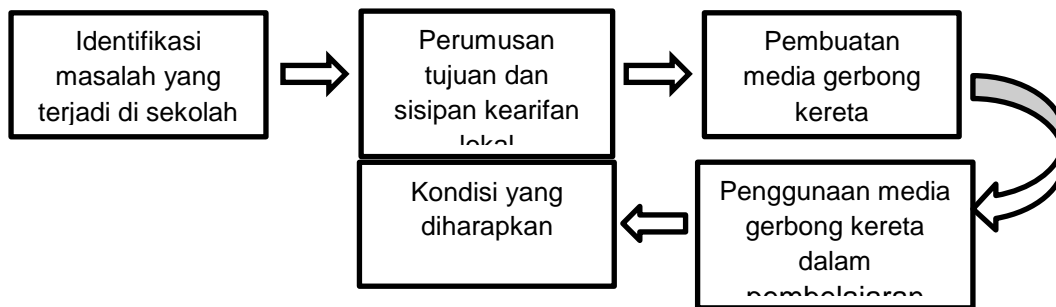
Kearifan lokal didefinisikan sebagai kekayaan lokal yang mengandung kebijakan atau pandangan hidup. Kearifan lokal berfungsi untuk membentuk manusia menjadi lebih bijak dalam menjalani kehidupan mereka. Di Indonesia, kearifan lokal tidak selalu berlaku dalam konteks lokal atau etnis, tetapi lintas budaya dengan harapan membangun nilai-nilai budaya nasional (Purwati, 2015:89).

Kearifan lokal adalah asli pengetahuan masyarakat, pengetahuan yang kuat dan sistem yang bermanfaat. Nilai-nilai budaya yang diterapkan oleh leluhur, telah terbukti mampu menjaga keseimbangan lingkungan. Siswa, yang sedang belajar di Indonesia, tidak bisa dipisahkan dari nilai yang dikembangkan di masyarakat, karena latar belakang etnis dan budaya yang beragam (Parmin, 2015:120). Kearifan lokal yang berkembang di komunitas pedesaan bukan hanya sekedar budaya yang dianggap primitif oleh masyarakat luas. Kearifan lokal juga memiliki kekuatan untuk menjaga keseimbangan alam dan untuk mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijaksana. Menggali dan memahami kearifan lokal agar dapat mengetahui caranya mengelola dan melestarikan sumber daya alam dan lingkungan. Pemahaman ini penting untuk menjadi landasan pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana (Anwar, 2016:170).

Oyedele, Rwambiwa, & Mamvuto (2013:293) mengungkapkan bahwa beberapa studi telah meneliti pemanfaatan media dan teknologi sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang kreatif dan digunakan dalam pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Wibawanto, 2017:6). Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran lebih efektif. Media dapat digunakan secara efektif dimana siswa dapat bekerja secara mandiri atau guru bekerja sama dengan kelompok siswa lainnya. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan efektif (Omenga & Priscah, 2016:1).

C. Hasil dan Pembahasan

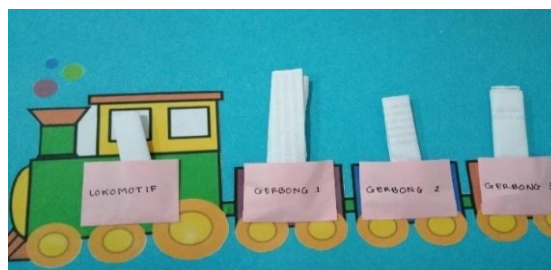
Tahapan dalam pembuatan media gerbong kereta dapat digambarkan melalui diagram alur seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Pembuatan Media Gerbong Kereta

Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran konteks kearifan lokal adalah media gerbong kereta. Media gerbong kereta dibuat dari kertas dan ditempel pada kertas buffalo. Media gerbong kereta menggunakan gambar kereta pada umumnya yang tersusun atas lokomotif, gerbong 1, gerbong 2, dan gerbong 3. Pada setiap lokomotif, gerbong 1, gerbong 2 dan gerbong 3 diberi kantong untuk peletakan permasalahan dan kajian/bacaan dalam konteks kearifan lokal. Penggunaan media ini bisa digunakan pada pembelajaran semua mapel dengan menyesuaikan topik yang akan dibahas. Materi yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah materi IPA kelas VII dengan topik Struktur Bumi dan Dinamiknya. Topik ini disisipi materi kearifan lokal yang dihubungkan dengan struktur bumi Kabupaten Probolinggo. Siswa diharapkan dapat memahami struktur bumi wilayah Kabupaten Probolinggo yang dihubungkan dengan gunung berapi yaitu gunung Bromo dan pengurangan resiko bencananya. Budaya apa saja yang berkembang pada penduduk di sekitar Gunung Bromo dan kaitannya dengan pengurangan resiko bencana yang ada. Struktur bumi dan alam di daerah sekitar gunung bromo bisa dijadikan materi diskusi. Kabupaten Probolinggo

memiliki struktur bumi yang beragam. Daerah pantai yang terkenal seperti pantai Duta, pantai Bentar dan BJBR serta menganalisis potensi tsunami dan gempa bumi. Pantai Bentar juga memiliki kekhasan wisata hiu tutul pada musim tertentu.



Gambar 2. Media Gerbong Kereta

Fenomena lain yang cukup viral di media sosial adalah sumur dalam sungai di desa Sumber Bulu, Kecamatan tegal Siwalan. Sumur tersebut ternyata bukan fenomena baru, sebab sumur tersebut sudah ada sejak ratusan tahun lalu atau sejak jaman Belanda. Materi juga dikaitkan dengan bencana tanah longsor yang kerap terjadi di kecamatan Sukapura,

Krucil dan Tiris. Siswa juga menganalisis bagaimana penanganan bencana alam yang terjadi pada daerah tersebut. Bencana alam lain yang sering terjadi adalah angin puting beliung yang terjadi pada akhir desember 2017 lalu yang menyebabkan puluhan rumah penduduk rusak. Siswa juga diminta untuk mendiskusikan bencana alam lain yang sering terjadi di Kabupaten Probolinggo serta menganalisis dan mengkaitkannya dengan struktur bumi dan solusi/pencegahan untuk menangani bencana alam tersebut. Struktur bumi yang terdapat pada Kabupaten Probolinggo juga dianalisis kelebihan dan kelemahannya sehingga bisa dikembangkan ke arah dunia pariwisata, pendidikan atau dunia usaha.



Gambar 3a. Kegiatan guru saat pendahuluan; 3b. Guru membagikan media gerbong kereta pada masing-masing kelompok

Siswa dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan, agama, gender. Pembagian kelompok harus memperhatikan jumlah maksimum siswa perkelompok. Kelompok dibuat maksimal 4 siswa perkelompok, karena jika terlalu banyak maka kegiatan pembelajaran tidak berjalan maksimal.

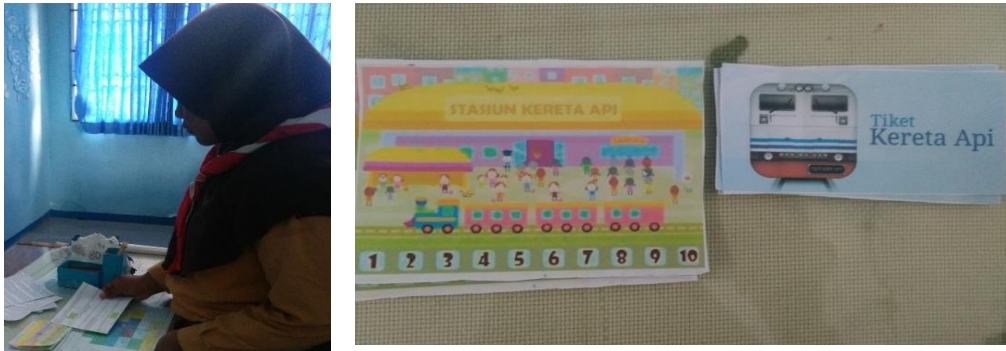


Gambar 4 a dan b. Siswa membaca kajian/bacaan pada gerbong 1,2 dan 3 dan menuliskan resume/clue

Pada lokomotif disajikan permasalahan/studi kasus yang harus diselesaikan oleh siswa. Permasalahan yang terdapat pada gerbong satu tersebut bisa dipecahkan siswa jika siswa membaca kajian/bacaan yang merupakan clue dari permasalahan yang terdapat pada gerbong satu. Siswa membaca dan mengkaji bacaan pada gerbong satu dan menuliskannya dalam selembar kertas sebagai resume/clue gerbong satu. Setelah siswa membaca dan menuliskan resume siswa mengambil kajian/bacaan untuk gerbong dua. Siswa menuliskan resume/clue gerbong dua dibawah resume/clue gerbong satu. Siswa mengambil kajian/bacaan untuk gerbong tiga. Siswa menuliskan resume/clue gerbong tiga dibawah resume/clue gerbong dua.

Dari ketiga clue yang didapatkan, maka siswa dapat mengkaitkan dengan permasalahan yang diberikan. Jawaban dari permasalahan mereka dapatkan dari menganalisis resume/clue

gerbong satu, dua dan tiga. Jawaban dari permasalahan dituliskan di kertas dibawah clue/resume gerbong satu, dua dan tiga. Setelah selesai menjawab keseluruhan rangkaian maka siswa dapat menyetorkan jawaban mereka dan gerbong mereka menuju stasiun terakhir dan mendapatkan tiket untuk stasiun berikutnya. Kelompok yang mendapatkan tiket terlebih dahulu dan menjawab dengan benar akan mendapatkan reward dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 5a. Siswa menuju stasiun untuk menyetor hasil pekerjaan dan mengambil tiket; 5b. Stasiun dan tiket kereta

Siswa yang kelompoknya telah selesai terlebih dahulu akan mendapatkan tiket kereta api dan mempresentasikan hasil kerja mereka di depan siswa lain. Siswa membacakan hasil resume/clue gerbong satu, gerbong dua, dan gerbong tiga. Setelah membacakan resume/clue dari ketiga gerbong, siswa mempresentasikan jawaban dari permasalahan yang diberikan. Setelah mempresentasikan jawabannya, siswa akan mendapatkan umpan balik dari siswa kelompok lain, baik berupa pertanyaan ataupun saran. Siswa yang kelompoknya maju akan memberikan tanggapan terhadap saran atau masukan yang diberikan oleh kelompok lain. Siswa memberikan applause terhadap presentasi kelompok penyaji.

Karya tulis ini merupakan best practice penulis yang dilakukan pada tahun ajaran 2017/2018 semester genap. Sebelum penggunaan media gerbong kereta ini diberikan didapatkan nilai hasil belajar kognitif siswa adalah 73 dan setelah penggunaan media gerbong kereta mengalami peningkatan menjadi 85. Peningkatan yang terjadi adalah sebesar 12 poin. Hasil belajar kognitif didapatkan dari tes tulis yang diberikan dalam bentuk soal uraian yang sudah dikaitkan dengan konsep kearifan lokal Kabupaten Probolinggo Jawa Timur.

Budaya dalam konteks kearifan lokal sangat potensial untuk dikembangkan dalam pembelajaran sains. Lingkungan fisik dan sosial budaya memiliki berbagai aspek potensial yang dapat diintegrasikan sebagai pengajaran tambahan dalam bahan ajar materi sains. Lingkungan fisik adalah potensi karena keanekaragaman flora dan fauna dan penerapan teknologi sederhana yang digunakan di masyarakat. Penggunaan kearifan lokal dalam proses belajar tidak hanya menegaskan konsep sains tetapi juga memperkuat identitas nasional yang memiliki beragam budaya. Media ini juga membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran sains yang telah ditetapkan yaitu siswa dapat mempertahankan dan melestarikan budaya. Masyarakat Indonesia yang memiliki beragam tradisi, kebiasaan, dan nilai-nilai kehidupan telah digunakan untuk generasi sebagai panduan, yang di masa lalu telah terbukti mampu

menjaga keseimbangan lingkungan. Belakangan ini, terjadinya alam bencana, seperti tanah longsor, banjir, dan kebakaran hutan menjadi fenomena unik, sehingga perlu dipelajari dalam konteks sains dan disisipi kearifan lokal daerah masing-masing dalam proses pembelajarannya.

Budaya pendidikan dan karakter nasional adalah salah satu upaya untuk mencegah degradasi nilai-nilai etika dan moral di kalangan siswa. Sukses dalam membangun karakter siswa, akan membantu membangun kesuksesan karakter bangsa. Kemajuan suatu bangsa tergantung pada bagaimana karakter masyarakatnya, kemampuan berpikir, sinergi kepemimpinan, dan lain-lain. Dengan demikian kita dapat menyimpulkan bahwa pendidikan budaya dalam konteks kearifan lokal adalah penting dalam membangun semangat dan identitas nasional (Syarif, 2016:22).

Mengintegrasikan kearifan lokal tidak mengurangi pemahaman konsep sains, namun bisa menambah makna dari pemahaman konsep tersebut. Siswa dapat belajar sains dengan materi pembelajaran berhubungan dengan kondisi wilayah masing-masing daerah. Penjelasan ilmiah tentang fenomena budaya di sekitar siswa (kearifan lokal) dapat membantu siswa memahami hubungan dunia-kehidupan mereka dan apa yang mereka pelajari di sekolah. Kearifan lokal yang berakar dalam kehidupan siswa adalah bentuk pengalaman langsung yang kontekstual. Jadi penggunaan kearifan lokal dalam materi pembelajaran membantu siswa memahami konsep secara kontekstual dan benar. Melalui kearifan lokal, siswa dapat mempelajari nilai-nilai budaya dan rasa nasionalisme yang dapat mempengaruhi hasil belajar (sikap, perilaku, dan kemampuan berpikir).

D. Simpulan

Sebelum penggunaan media gerbong kereta ini diberikan didapatkan nilai hasil belajar kognitif siswa adalah 73 dan setelah penggunaan media gerbong kereta mengalami peningkatan menjadi 85. Peningkatan yang terjadi adalah sebesar 12 poin. Hasil belajar kognitif didapatkan dari tes tulis yang diberikan dalam bentuk soal uraian yang sudah dikaitkan dengan konsep kearifan lokal Kabupaten Probolinggo Jawa Timur. Disarankan dalam penggunaan media gerbong kereta ini materi disesuaikan dengan topik yang diambil dan diintegrasikan dengan kearifan lokal pada masing-masing daerah.

Daftar Pustaka

- Anwar, H. F. (2016). The Tourism Development Strategy Based on Rural and Local Wisdom. *Journal of Sustainable Development*, IX (3), hlm. 170-181.
- Mungmachon. (2013). Knowledge and Local Wisdom: Community Treasure. *International Journal of Humanities and Social Science*, hlm. 174-181.
- Ogott, G. O., & Odera, F. Y. (2012). Integration of Media and Technology in Teaching and Learning Kiswahili Language in Secondary Schools in Siaya County, Kenya . *International Journal of Information and Communication Technology Research*, hlm. 787-794.

- Omenge, O. R., & Priscah, M. J. (2016). Understanding the Utilization of Instructional Media in Training Health Professionals. *IOSR Journal of Nursing and Health Science (IOSR-JNHS)*, 5(3), hlm. 1-8.
- Oyedele, V., Rwambiwa, J., & Mamvuto, A. (2013). Using Educational Media and Technology in Teaching and Learning Processes: A Case of Trainee Teachers at Africa University. *Academic Research International*, 4(1), hlm. 292-300.
- Parmin, S. A. (2015). Skill of Prospective Teacher in Integrating the Concept of Science with Local Wisdom Model. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Indonesian Journal of Science Education*, 4 (2), hlm.120-126.
- Perbukuan, P. K. (2011). *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Purwati Anggraini, T. K. (2015). The Insertion of Local Wisdom Into Instructional Materials of Bahasa Indonesia for 10th Grade Students in Senior High School. *Journal of Education and Practice*, 6 (33), hlm. 89-92.
- Septy, A. P. (2016). Technology Mediated Literacy Education to Local Wisdom in English Language Teaching. *The 1st International Conference on Language, Litearture and Teaching*, hlm. 287-293.
- Syarif, E., Hasriyanti. (2016). Conservation Values of Local Wisdom Traditional Ceremony *Rambu Solo* Toraja's Tribe South Sulawesi as Efforts the Establishment of Character Education. *EFL Journal*, I (1), hlm. 17-23.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

PENGUNAAN MEDIA “SINTA SIOKE” UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 JATIROTO

AIS WIDAYANTI, S.Pd
SMP NEGERI 1 JATIROTO WONOGIRI JAWA TENGAH
widayanti.ais@gmail.com

ABSTRAK

Identifikasi masalah dari makalah ini adalah adanya tantangan pembelajaran abad 21, kondisi pembelajaran di SMP Negeri 1 Jatiroto yang kurang optimal, hasil belajar dan aktivitas siswa kurang optimal dan upaya penggunaan media yang lebih interaktif dalam pembelajaran materi sistem organisasi kehidupan. Tujuan pembuatan media “SINTA SIOKE” adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Jatiroto. Media “SINTA SIOKE” merupakan singkatan dari Stopmap Interaktif dan Bantal Sistem Organisasi Kehidupan. Makalah ini berupa *best practice*. Hasil dari penggunaan media “SINTA SIOKE” (Stopmap Interaktif dan Bantal Sistem Organisasi kehidupan) adalah adanya peningkatan aktivitas belajar siswa yaitu 74% dari sebelum menggunakan media yaitu 62% dan peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Jatiroto materi sistem organisasi kehidupan sebesar 70% dari sebelum menggunakan media yaitu 50%

Kata kunci : Media “SINTA SIOKE”, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG MASALAH

Pembelajaran IPA yang dilakukan di kelas VII SMP Negeri 1 Jatiroto telah diupayakan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Tantangan pendidikan di abad 21 menuntut penguasaan beberapa kompetensi. Abidin, Y (2015:26) menjelaskan “tujuan pembelajaran pada abad 21 adalah untuk mengembangkan empat kompetensi yaitu pemahaman konsep, berpikir kritis, berkomunikasi dan berkolaborasi menuntut guru untuk kreatif dalam melakukan pembelajaran bersama siswa. Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran, pemilihan media pembelajaran harus melihat permasalahan dan kebutuhan siswa agar pengetahuan yang diperoleh dapat diserap dengan baik dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dokumentasi hasil ulangan harian semester II tahun pelajaran 2016/2017, materi Sistem Organisasi Kehidupan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Berikut ini tabel perolehan nilai pengetahuan materi Sistem Organisasi Kehidupan tahun pelajaran 2016/2017.

Tabel 1.1 Nilai Pengetahuan Sistem Organisasi Kehidupan 2016/2017

No	Rentang Nilai	Jumlah	Prosentase	Keterangan
1	35-40	3	10 %	Belum Tuntas
2	41-50	5	17 %	Belum Tuntas
3	51-60	7	23 %	Belum Tuntas
4	61-70	10	33 %	Tuntas
5	71-80	3	10 %	Tuntas
6	81-90	2	7 %	Tuntas
7	91-100	0	0 %	
Jumlah		30	100 %	
KKM = 63				
Nilai rata-rata = 62,33				
Nilai tertinggi = 86				
Nilai terendah = 38				
Siswa tuntas belajar = 50 %				
Siswa belum tuntas belajar = 50 %				

Aktivitas belajar siswa masih rendah, kenyataan ini ditunjukkan dari hasil observasi. Mayoritas siswa kurang kreatif dalam menuangkan ide, berkomunikasi baik dengan guru atau sesama teman, hanya sebagian siswa yang kritis bertanya dan bekerja sama dengan kelompoknya. Kondisi ini lah menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Agar di tahun pelajaran 2017/2018 tidak terjadi kendala-kendala tersebut, maka diupayakan pembuatan media pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi masalah pembelajaran materi Sistem Organisasi Kehidupan dengan menggunakan media “SINTA SIOKE” singkatan dari Stopmap Interaktif dan Bantal Sistem Organisasi Kehidupan. Media “SINTA SIOKE” terdiri dari stopmap yang berisi kertas folio dan kertas lipat bergambar sel hewan dan tumbuhan yang dibuat dengan bentuk interaktif. Sedangkan bantal dibuat bentuk sel hewan dan sel tumbuhan dari kain flanel atau kain perca. Karena dalam bentuk bantal maka media ini dapat dibawa kemana-mana. Media ini lebih tahan lama dibandingkan media sel hewan dan tumbuhan yang dibuat dari styrofoam atau plastisin. Pembelajaran menggunakan media “SINTA SIOKE” diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Jatiroto

IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Tantangan pembelajaran abad 21.
2. Kondisi pembelajaran di SMP Negeri 1 Jatiroto yang kurang optimal.
3. Hasil belajar dan aktivitas siswa kurang optimal.
4. Upaya penggunaan media yang lebih interaktif dalam pembelajaran materi sistem organisasi kehidupan.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah dengan penggunaan media “SINTA SIOKE” dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SMP Negeri 1 Jatiroto?
2. Apakah dengan penggunaan media “SINTA SIOKE” dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Jatiroto?

TUJUAN

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa SMP Negeri 1 Jatiroto melalui media “SINTA SIOKE”
2. Meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Jatiroto melalui media “SINTA SIOKE”

KAJIAN TEORI

MEDIA “SINTA SIOKE”

Media pembelajaran berperan positif dalam pembelajaran. “Secara umum tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah mempermudah siswa memahami suatu materi dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas, meningkatkan efisiensi, relevansi dan membantu konsentrasi dalam pembelajaran” (Hujair AH Sanaky, 2013:5).

Media “SINTA SIOKE” merupakan singkatan dari Stopmap Interaktif dan Bantal Sistem Organisasi Kehidupan, media stopmap interaktif terbuat dari stopmap yang berisi kertas folio bergambar sel hewan dan tumbuhan dihias dengan kertas lipat yang berisi keterangan dari bagian sel dibuat seperti jendela atau lipatan-lipatan sesuai kreatifitas masing-masing. Sedangkan bantal terbuat dari kain flanel atau kain perca. Bantal dibuat bentuk lingkaran untuk sel hewan dan segiempat untuk sel tumbuhan, bagian-bagian organel sel dari kain yang berwarna berbeda atau bahan lain seperti kancing atau mote.

Cara pembuatan stopmap interaktif adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan alat dan bahan.
2. Menggambar sel hewan dan sel tumbuhan di kertas folio.
3. Memberi keterangan dengan anak panah organel-organel sel.
4. Menulis keterangan tentang bentuk organel dan fungsi organel pada kertas lipat atau kertas berwarna kemudian ditempel di bagian yang ditunjuk.
5. Menempelkan kertas folio di stopmap.

Cara membuat bantal sistem organisasi kehidupan.

1. Menyiapkan alat dan bahan
2. Membuat pola bantal, sel hewan berbentuk lingkaran sel tumbuhan berbentuk persegi.
3. Membuat pola bentuk organel sel.
4. Memotong kain flanel atau kain perca sesuai pola.
5. Menempelkan pola organel dari kain, kancing baju dan mote dengan lem atau dijahit.
6. Mengisi kain yang sudah dijahit dengan dakron, kapas atau kain perca hingga padat membentuk bantal.
7. Memberi keterangan bagian sel dan fungsinya.

Gambar 1. Media “SINTA SIOKE” (Stopmap Interaktif dan Bantal Sistem Organisasi Kehidupan)



Aktivitas Belajar

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika ada timbal balik antara siswa dengan guru dalam menyerap pelajaran. Pengajaran efektif merupakan pengajaran yang memberikan peluang belajar atau melaksanakan aktivitas secara mandiri (Hambalik:2015). Aktivitas yang dilakukan merupakan kegiatan atau usaha yang dilakukan. Adapun jenis aktivitas belajar menurut Sani, R.A. (2015:64-67) adalah:

1. Aktivitas membangun pengetahuan konsep meliputi membaca teks, menghadiri presentasi atau demonstrasi, membuat catatan, mengamati benda atau citra, berdiskusi, berpartisipasi dalam simulasi, mengeksplorasi topik, mempelajari istilah, mengobservasi fenomena, membedakan pengamatan dengan inferensi, mengembangkan prediksi, hipotesis dan variabel, memilih prosedur, menata prosedur, mengorganisasi data, menganalisis data, membandingkan temuan dengan prediksi atau hipotesis dan membuat hubungan antara temuan dan konsep.
2. Aktivitas membangun pengetahuan prosedural meliputi belajar dan latihan prosedur keselamatan, mempelajari pengukuran, latihan menggunakan alat, mempersiapkan dan membersihkan peralatan, melakukan prosedur percobaan, melakukan pengamatan, mencatat data, memanipulasi variabel untuk memperoleh data, mengumpulkan data, mengumpulkan sampel. Menghitung data.
3. Aktivitas membangun pengetahuan ekspresi meliputi merespon pertanyaan, menulis laporan, mengkreasi gambar, presentasi atau demonstrasi, debat, mengembangkan model, membuat sketsa atau gambar percobaan, mengembangkan peta konsep, menjalankan permainan pendidikan, mengembangkan permainan dan mengkreasi produk.

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah aktivitas belajar melibatkan kegiatan fisik dan psikis, dengan aktivitas yang benar dan baik maka siswa dapat menunjukkan perubahan tingkah laku yang baik pula, siswa dapat berfikir logis dan rasional.

Hasil Belajar

Sudjana, N (2009:3) mengemukakan hasil belajar adalah ” perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”. Kosasih (2016:7) menyatakan dalam kurikulum 2013 ranah perubahan tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil belajar yakni ranah sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Ranah sikap berkaitan dengan penyikapan, rasa, minat dan moralitas. Ranah pengetahuan berkaitan dengan pemahaman terhadap materi. Ranah ketrampilan berkaitan dengan kemampuan mencipta dan berkreasi.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dari sebelum belajar dan sesudah belajar, terjadi peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alasan pemilihan Media “SINTA SIOKE”

Berbagai tantangan pembelajaran abad ke-21 diharapkan siswa memiliki sejumlah keterampilan. Keterampilan yang harus dimiliki adalah kreatif, berpikir kritis, komunikasi dan kolaborasi. Upaya yang dilakukan guru adalah dengan memberikan metode atau media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa memiliki pengalaman dalam belajar dan aktivitas belajar siswa meningkat. Jika aktivitas siswa meningkat maka hasil belajar siswa akan semakin meningkat pula. Media “SINTA SIOKE” singkatan dari Stopmap Interaktif dan Bantal Sistem Organisasi Kehidupan. Media ini sangat mudah dibuat dan dapat

merangsang keaktifan siswa untuk berkreasi, mencari informasi dan saling berkomunikasi antar siswa atau dengan guru sehingga siswa dapat berfikir kritis.

Kegiatan pembelajaran IPA dikelas VII tahun pelajaran 2016/2017 Sistem Organisasi Kehidupan sebelum menggunakan media “SINTA SIOKE” kurang menunjukkan hasil yang optimal hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa yang belum tuntas sebanyak 50% dan nilai rata-rata 62,33 masih dibawah nilai KKM yaitu 63. Rata-rata aktivitas belajar siswa 62%.

Penggunaan media “SINTA SIOKE” diawali dari tahap perencanaan yaitu merencanakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selanjutnya membuat desain Stopmap Interaktif dan Bantal Sistem Organisasi Kehidupan, membuat lembar observasi pembelajaran menggunakan media “SINTA SIOKE” dan membuat instrument penilaian aktivitas dan hasil belajar siswa.

Gambar 2. Penggunaan Media “SINTA SIOKE” dalam pembelajaran.



Tahap pelaksanaan guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kesehatan dan kehadiran siswa, siswa dibagi menjadi 5 kelompok, guru menyampaikan informasi tentang sistem organisasi kehidupan, siswa melakukan pengamatan sel dengan bantuan media “SINTA SIOKE” dan lembar kerja siswa yang dibagikan guru, siswa mencari informasi dan saling berkomunikasi dalam kelompok dengan membuat stopmap interaktif dan bantal sistem organisasi kehidupan. Siswa mempresentasikan hasil pengamatan. Pada akhir kegiatan siswa dibimbing guru untuk membuat kesimpulan dan diadakan evaluasi. Setelah diadakan evaluasi didapatkan nilai hasil belajar siswa yaitu

Tabel 2. Hasil belajar menggunakan media”SINTA SIOKE”

No	Rentang Nilai	Jumlah	Prosentase	Keterangan
1	35-40			
2	41-50	2	7 %	Belum Tuntas
3	51-60	7	23 %	Belum Tuntas
4	61-70	10	33 %	Tuntas
5	71-80	5	17 %	Tuntas
6	81-90	4	13 %	Tuntas
7	91-100	2	7 %	Tuntas
Jumlah		30	100 %	
KKM = 63				
Nilai rata-rata = 70				
Nilai tertinggi = 90				
Nilai terendah = 50				
Siswa tuntas belajar = 70 %				
Siswa belum tuntas belajar = 30 %				

Dari hasil tersebut terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media "SINTA SIOKE". Aktivitas belajar siswa juga semakin meningkat hal ini dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 3. Perbandingan aktivitas siswa

No	Aspek	Sebelum menggunakan media "SINTA SIOKE"	Setelah menggunakan media "SINTA SIOKE"
1.	Memperhatikan informasi yang disampaikan	62%	81%
2.	Aktif mengajukan pendapat, menggali informasi dan menjawab pertanyaan	57%	75%
3.	Aktif menggunakan media pembelajaran	70%	82%
4.	Aktif dalam diskusi dan presentasi	59%	69%
5.	Menyelesaikan tugas yang diberikan guru	60%	65%

Media pembelajaran sangat membantu siswa untuk mendapatkan keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki di abad-21 yaitu kreatif, berpikir kritis, komunikatif dan dapat berkolaborasi. Penelitian yang relevan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar adalah :

1. Penerapan Media E. Learning Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi
2. Peningkatan Aktivitas dan hasil belajar IPA dengan alat peraga model ekskavator siswa kelas VIII G SMP N 1 Manyaran

Media "SINTA SIOKE" memiliki keunggulan yaitu siswa lebih kreatif menuangkan ide gagasan membuat stopmap interaktif dan bantal sistem organisasi kehidupan lebih cantik dengan warna-warni kain dan hiasan juga lebih awet dan bisa dibawa kemana-mana dari pada media sel yang dibuat dari plastisin yang tidak tahan lama dan cepat rusak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan tentang penggunaan media "SINTA SIOKE" dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Adanya upaya guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan media "SINTA SIOKE".
2. Penggunaan media "SINTA SIOKE" dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dibuktikan dari hasil aktivitas sebelum menggunakan media "SINTA SIOKE" 62%, setelah menggunakan media "SINTA SIOKE" 74%
3. Penggunaan media "SINTA SIOKE" dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dari sebelum menggunakan media "SINTA SIOKE" ketuntasan siswa 50% setelah menggunakan media "SINTA SIOKE" 70%

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y.(2015). *Pembelajaran Multiliterasi*.Bandung:Revika Aditama
- Hujair AH Sanaky.(2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba
Dipantara
- Hambalik, O.(2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sani, R.A.(2015). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Kosasih, E.(2016). *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU BAHASA INGGRIS SMP ACEH TIMUR DALAM MEMBUAT RPP KETERAMPILAN ABAD XXI DENGAN *COOPERATIVE LEARNING*

Ana Eka Rahmawati

SMP N 4 Pante Bidari, Aceh

anaeka_okay@yahoo.com

ABSTRAK

Penetapan wilayah pelaksanaan MGMP sebenarnya memudahkan pemateri yang bertugas di wilayah 3T (Terdepan, Terpencil dan Terluar) untuk dapat hadir memenuhi tugas. Namun kenyataannya masih ada beberapa masalah yang ditemukan di lapangan. Beberapa masalah yang dijumpai penulis saat menjalankan tugas sebagai pemateri mata pelajaran Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Aceh Timur adalah peserta MGMP masih banyak yang pasif ketika mengikuti kegiatan dan kesulitan dalam menyelesaikan tugas membuat RPP Keterampilan Abad XXI yang diberikan selama kegiatan MGMP karena kemampuan penguasaan IT yang tergolong kurang. Pemateri dituntut untuk melakukan langkah alternatif dalam menyelesaikan masalah yang dijumpai. Langkah alternatif yang ditempuh oleh pemateri yaitu dengan menerapkan metode *cooperative learning*. Hasil implementasi menunjukkan *cooperative learning* dapat membantu peserta MGMP dalam melakukan kegiatan MGMP dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

Kata kunci: *kompetensi guru bahasa inggris, rpp keterampilan abad 21, cooperative learning*

Pendahuluan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Republik Indonesia, 2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional juga menyatakan bahwa warga negara berhak memperoleh pendidikan yang bermutu. Salah satu komponen penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan menyelenggarakan pendidikan yang bermutu adalah guru yang berkualitas. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Upaya pemerintah dalam mewujudkan guru yang berkualitas diwujudkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang mengamanatkan adanya pembinaan dan pengembangan profesi guru sebagai aktualisasi dari profesi pendidik (Republik Indonesia, 2005). salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas guru ditempuh melalui Program Peningkatan Kompetensi Guru melalui penggiatan kembali kegiatan MGMP.

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) sebagai suatu wadah profesional guru mata pelajaran yang berada pada suatu wilayah kabupaten/kota/ kecamatan/ sanggar/ gugus sekolah. Ruang lingkupnya meliputi guru mata pelajaran pada jenjang SMP, SMA dan

SMK Negeri dan Swasta, baik yang berstatus PNS maupun Non-PNS. Prinsip kerjanya menganut — dari, oleh, dan untuk guru|| dari semua sekolah. Atas dasar ini, maka MGMP merupakan organisasi non-struktural yang bersifat mandiri, berasaskan kekeluargaan, dan tidak mempunyai hubungan hierarkis dengan lembaga lain. Pendidik sebagai profesi memiliki makna dan kaidah-kaidah profesional sebagaimana profesi lain, pekerjaan guru mensyaratkan dimilikinya kompetensi dan pembelajaran agar dapat melaksanakan pekerjaan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Sebagaimana tercantum dalam bab II pasal 2 ayat 1 dan 2 UU no 14 tahun 2005 bahwa:

Guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang diangkat sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Pengakuan kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibuktikan dengan sertifikat pendidik.

Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru untuk menunjang tugas-tugas keprofesionalannya sebagaimana tertuang dalam UU no 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yakni kompetensi kepribadian,

kompetensi pedagogik, kompetensi profesional dan kompetensi social melalui pendidikan profesi. Guru profesional memiliki prinsip idealisme dan komitmen terhadap peningkatan mutu pendidikan, memiliki kualifikasi akademik, kompetensi dan latar belakang pendidikan sesuai dengan bidang tugas; bertanggungjawab mengembangkan tugas keprofesionalan secara berkelanjutan.

Peserta MGMP mata pelajaran Bahasa Inggris di Kabupaten Aceh Timur dibagi menjadi dua wilayah yaitu wilayah Timur dan wilayah Barat. Program MGMP disusun pada awal tahun dengan materi yang berbeda pada tiap bulannya. Untuk bulan Maret, materinya adalah model pembelajaran yang terpaparkan dalam RPP Keterampilan Abad XXI yang diampu oleh saya, Ana Eka Rahmawati, S. Pd.

Penetapan wilayah pelaksanaan MGMP sebenarnya memudahkan pemateri yang bertugas di wilayah 3T (Terdepan, Terpencil dan Terluar) untuk dapat hadir memenuhi tugas. Namun kenyataannya masih ada beberapa masalah yang ditemukan di lapangan. Beberapa masalah yang dijumpai penulis saat menjalankan tugas sebagai pemateri mata pelajaran Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Aceh Timur adalah peserta MGMP masih banyak yang pasif ketika mengikuti kegiatan dan kesulitan dalam menyelesaikan tugas membuar RPP Keterampilan Abad XXI yang diberikan selama kegiatan MGMP karena kemampuan penguasaan IT yang tergolong kurang. Peserta MGMP juga kesulitan mengatur waktu untuk belajar mandiri, menyelesaikan tugas, menjalankan tugas mengajar, dan menjalankan peran sebagai anggota keluarga.

Pemilihan materi pembuatan RPP Keterampilan Abad XXI dikarenakan di Indonesia ini khususnya Aceh Timur memerlukan penguatan dan peningkatan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pembelajaran yang dapat menjawab tantangan abad XXI. Diharapkan pula guru khususnya peserta MGMP Bahasa Inggris Kab. Aceh Timur dapat merencanakan dan melaksanakan pembelajarannya yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat berpikir kritis dan memecahkan masalah, komunikatif, kreatif dan inovatif, serta kolaboratif, sehingga terbentuk peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir lebih tinggi (HOTS).

Penulis sebagai pemateri pun dituntut untuk melakukan beberapa langkah alternatif dalam menyelesaikan masalah yang dijumpai selama kegiatan MGMP berlangsung. Langkah

alternatif yang ditempuh perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta MGMP yang merupakan orang dewasa. Prinsip pembelajaran orang dewasa di antaranya adalah : (1) orang dewasa perlu dilibatkan dalam perencanaan dan evaluasi pembelajaran; (2) pengalaman orang dewasa yang dibawa ke kelas memberikan dasar untuk

kegiatan belajar; (3) orang dewasa sangat tertarik untuk mempelajari materi yang berkaitan langsung dengan pekerjaan atau kehidupan pribadi mereka; dan (4) pembelajaran orang dewasa lebih berpusat pada masalah daripada berorientasi pada konten (Eyitayo, 2013).

Keterlibatan orang dewasa dalam pembelajaran dapat ditempuh melalui saling berbagi pengalaman dengan peserta MGMP lain. Untuk mewujudkan hal tersebut, penulis sebagai pemateri mencoba menerapkan model pembelajaran Cooperative Learning. Cooperative learning merupakan metode pengajaran yang dirancang untuk memfasilitasi pebelajar dengan melakukan kerja sama dalam kelompok dan melakukan interaksi antar sesama peserta (Kagan, 2009). Memperhatikan kesulitan utama peserta dalam mengoperasikan komputer dan internet, pemateri juga memberikan materi pengenalan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan internet dasar. Langkah alternatif yang ditempuh penulis sebagai pemateri diharapkan dapat membantu mengatasi masalah sehingga kegiatan MGMP dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

(1) peserta MGMP masih banyak yang kesulitan menggunakan komputer dan internet; (2) beberapa peserta merasa tugas yang harus diselesaikan cukup banyak dan memberatkan jika harus dilakukan sendiri,

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam makalah ini adalah:

(1) apakah penerapan metode cooperative learning dapat membantu peserta MGMP Bahasa Inggris Kab. Aceh Timur menjalankan kegiatan MGMP? Dan apakah penerapan metode cooperative learning dapat membantu peserta MGMP Bahasa Inggris Kab. Aceh Timur menyelesaikan tugas membuat RPP Keterampilan Abad XXI?

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penulisan makalah adalah: (1) memaparkan penerapan metode cooperative learning dalam membantu peserta MGMP Bahasa Inggris Kab. Aceh Timur menjalankan kegiatan MGMP; (2) memaparkan penerapan metode cooperative learning dalam membantu peserta MGMP Bahasa Inggris Kab. Aceh Timur menyelesaikan tugas membuat RPP Keterampilan Abad XX

Metode

Penyusunan makalah ini didasarkan pada pengalaman terbaik (best practice) pemateri kegiatan MGMP pengembangan kompetensi guru Bahasa Inggris Kab. Aceh Timur pada tahun 2018. Langkah yang ditempuh penulis dalam melaksanakan best practice ini dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Menganalisis masalah kesulitan peserta MGMP dalam melaksanakan kegiatan MGMP dan menyelesaikan tugas membuat RPP Keterampilan Abad XXI.
- 2) Menganalisis potensi yang dimiliki oleh peserta MGMP
- 3) Menentukan metode pembelajaran yang dapat diimplementasikan.
- 4) Mengimplementasikan metode yang dipilih.
- 5) Menganalisis dampak dari metode yang dipilih.

Sumber data berasal dari peserta MGMP berupa partisipasi peserta dalam melaksanakan kegiatan MGMP dan menyelesaikan tugas membuat RPP Keterampilan Abad XXI. Data dianalisis secara deskriptif berdasarkan persentase peserta MGMP yang mampu menyelesaikan tugas tiap sesi setiap minggunya.

Pembahasan

Deskripsi Implementasi Cooperative Learning dalam pendampingan kegiatan MGMP merupakan metode pengajaran yang dirancang untuk memfasilitasi peserta dengan melakukan kerja sama dalam kelompok dan melakukan interaksi antar sesama peserta (Kagan, (2009) menegaskan bahwa cooperative learning merupakan prinsip dan teknik yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk bekerjasama dengan sesama teman atau orang lain. Kagan (2009) menyebutkan delapan prinsip kooperatif learning, yaitu: pengelompokan heterogen, mengajarkan keterampilan kolaboratif, otonomi, interaksi antar teman yang maksimal, kesempatan yang sama untuk berpartisipasi, akuntabilitas individu, saling ketergantungan yang positif, dan kerjasama dipandang sebagai nilai.

Langkah metode cooperative learning terdiri dari 6 tahap, yaitu: (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik; (2) menyajikan informasi; mengorganisasi peserta ke dalam kelompok-kelompok belajar; (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar; (5) melakukan evaluasi; dan (6) memberikan penghargaan (Kemdikbud RI, 2016: 77). Secara teknis implementasi cooperative learning dalam mendampingi peserta MGMP Bahasa Inggris Kab. Aceh Timur diuraikan sebagai berikut.

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta MGMP.

Pada tahap pertama tujuan pembelajaran disampaikan kepada peserta MGMP. Selain itu, pada tahap ini juga diberikan motivasi agar peserta MGMP lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran baik pada saat kegiatan berlangsung maupun ketika mengerjakan tugas dalam kelompok. Menyajikan informasi Penyajian informasi pada tahap kedua tidak dimaknai bahwa pemateri menghabiskan waktu pembelajarannya untuk memberikan materi pelajaran kepada peserta MGMP dengan ceramah. Pada tahap ini, informasi yang disampaikan adalah informasi yang diperlukan peserta MGMP untuk menyelesaikan tugas.

Dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pemateri menyajikan informasi

1. Mengorganisasi peserta ke dalam kelompok-kelompok belajar
Pada tahap ketiga ini peserta MGMP dibagi menjadi beberapa kelompok yang ditentukan berdasarkan domisili, dengan jumlah peserta 3-5 peserta.

2. Memfasilitasi kelompok belajar bersama dan mengerjakan LK
Pada tahap keempat peserta MGMP secara berkelompok mempelajari materi dan mengerjakan tugas membuat RPP Keterampilan Abad XXI sesuai plot kompetensi dasar yang telah dibagi. Setelah selesai mengerjakan tugas, tiap kelompok saling berbagi hasil diskusi dan informasi yang dipelajari. Pembelajaran dalam kelompok juga dilakukan peserta MGMP di luar pusat belajar yang ditentukan. Seperti contoh untuk peserta MGMP dari Julok melakukan pembelajaran kelompok di SMPN 1 Julok (Gambar 2).



Gambar 2. Sesi Diskusi Kelompok di SMP N 1 Julok

3. Melakukan Evaluasi
Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan cara meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.



Gambar 3. Presentasi Hasil Diskusi

4. Memberikan penghargaan
Penghargaan yang diberikan kepada peserta MGMP tidak berupa materi, tetapi berupa ucapan selamat kepada peserta yang mendapatkan nilai baik dalam presentasi.

Faktor utama kesulitan belajar yang dialami oleh beberapa peserta MGMP dalam menyelesaikan tugas adalah kemampuan terbatas dalam mencari bahan di internet. Para

peserta belum terbiasa menggunakan internet dan kesulitan mendapatkan akses internet. Kondisi seperti ini sebetulnya tidak akan menjadi faktor penghambat jika setiap peserta sudah memiliki literasi internet yang memadai. Potensi penyelesaian masalah ini sebetulnya ada pada fasilitas komunikasi yang dimiliki oleh peserta MGMP. Sebagian besar peserta MGMP sudah memiliki telepon seluler berbasis android yang dilengkapi dengan fasilitas hotspot pribadi. Namun kebanyakan dari peserta belum terbiasa memanfaatkan fasilitas hotspot pribadi untuk penggunaan internet pada laptop/notebook atau komputer PC.

Melalui *cooperative learning* peserta MGMP diajak belajar bersama menggunakan internet dasar dan menggunakan fasilitas hotspot pribadi secara berkelompok. Materi internet yang menjadi fokus untuk dipelajari bersama oleh peserta dan pemateri meliputi cara menggunakan mesin penjelajah (*web browser*) dan cara memanfaatkan *search engine* untuk mencari informasi. Web browser dipelajari meliputi *Mozilla Firefox* dan *Google Chrome*. *Search engine* dipelajari yaitu mesin pencari *google* (<https://www.google.co.id>).

Secara teknis, implementasi *cooperative learning* dalam membantu peserta MGMP melaksanakan pembelajaran dalam peserta diajak bersama mempelajari dan mempraktikkannya penggunaan internet dan hotspot pribadi secara langsung dalam kelompok. Jika ada kesulitan pemateri memberikan bantuan langsung kepada peserta. Peserta yang sudah terampil diminta membantu peserta lain sehingga semua peserta memiliki kemampuan dalam menggunakan internet dan fasilitas hotspot pribadi.



Gambar 4. Pemateri sedang Memfasilitasi Belajar Koneksi Internet Melalui Fasilitas Hotspot Pribadi Telepon Seluler

Perkembangan peserta MGMP dalam melaksanakan pembelajaran disajikan pada Tabel 1,

Tabel 1. Perkembangan Partisipasi Peserta MGMP Bahasa Inggris SMP Kab. Aceh Timur Wilayah Barat dalam Penyelesaian Tugas

No.	Jadwal Pembelajaran	Jumlah Peserta Aktif	Jumlah Peserta yang Menuntaskan Tugas
1	Minggu ke-1	20	0
			0%
2	Minggu ke-2	20	4
			25%
3	Minggu ke-3	20	16
			80%
4	Minggu ke-4	20	19
			95%

Berdasarkan Tabel 1, perkembangan aktivitas belajar minggu ke-1 belum ada peserta MGMP yang berhasil menyelesaikan tugas. Hasil refleksi dengan peserta MGMP pada kegiatan tatap muka pertama diperoleh informasi bahwa peserta MGMP kesulitan melakukan belajar karena RPP keterampilan Abad XXI ini adalah hal yang baru. Pencarian referensi untuk pembuatan RPP harus menggunakan komputer dan internet, sementara sebagian besar peserta MGMP belum terbiasa menggunakan komputer dan internet. Di sisi lain, Selain karena belum terbiasa menggunakan komputer dan internet, peserta juga kesulitan mengatur waktu untuk belajar mandiri, menyelesaikan tugas, menjalankan tugas mengajar, dan menjalankan peran sebagai anggota keluarga.

Kondisi seperti ini menjadi pertimbangan pemateri untuk menerapkan metode cooperative learning dan memberikan pengenalan internet dasar dalam mendampingi peserta. Perkembangan partisipasi belajar peserta MGMP mengamati peningkatan pada minggu ke-2 menjadi 25%. Perkembangan positif terus berlanjut sampai pada minggu keempat, hampir semua peserta yang aktif di kelas berhasil menyelesaikan tugas tepat waktu.

Simpulan

Berdasarkan rumusan tujuan, tujuan, dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

Pertama, penerapan metode *cooperative learning* dasar dapat membantu peserta MGMP Bahasa Inggris SMP Kab. Aceh Timur menjalankan pembelajaran.

Kedua, penerapan metode *cooperative learning* dapat membantu meningkatkan partisipasi peserta MGMP Bahasa Inggris SMP Kab. Aceh Timur dalam menyelesaikan tugas.

Daftar Pustaka

Eyitayo, O. T. 2013. *"Using Adult Learning Principles as a Framework for Learning ICT Skills Needed for Research Projects, dalam Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*, 12, hlm.73- 89.

Kagan, S. (2009). *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente, CA: Kagan Publishing.

Kemdikbud RI. 2016. *Panduan Pembelajaran untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Republik Indonesia. 2005. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*.

Sutamto. (2010). *Tantangan Guru pada Abad ke-21*.
<http://sutamto.wordpress.com/2010/04/10/tantangan-guru-pada-abad-ke-21/>.

Diunduh di Aceh, 2 April 2018.

MEMBANGUN BUDAYA LITERASI MELALUI KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA BERBASIS *HIGHER ORDER THINKING SKILLS*

Anik twiningsih

SD Negeri Laweyan No.54 Kota Surakarta

anik.twin@gmail.com

ABSTRAK

Pada Era Globalisasi saat ini, kemampuan dan keterampilan dalam mengolah informasi sangat diperlukan oleh peserta didik, hal ini berhubungan erat dengan kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan diri terutama dalam pengembangan budi pekerti. Kesalahan dalam mengolah dan menganalisa informasi oleh peserta didik akan berakibat fatal terhadap masa perkembangannya dan masa depannya. Budaya literasi yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas harus berorientasi pada keterampilan berpikir kritis peserta didik sehingga mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang efektif. Budaya literasi sebagai salah satu poros tujuan pengembangan kurikulum 2013 dalam implementasinya dapat diintegrasikan melalui kegiatan pembelajaran guru di dalam kelas. Oleh sebab itu pengembangan budaya literasi dapat diimplementasikan melalui keterampilan berpikir kritis peserta didik. Keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat dibangun melalui pembelajaran yang bersifat kondusif yang tentunya menuntut peran aktif peserta didik. Pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) merupakan pembelajaran yang saat ini menjadi aspek pengembangan pembelajaran kurikulum 2013, karena dalam pembelajaran HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) peserta didik akan diarahkan pada keterampilan berpikir dengan jenjang melalui proses kognitif ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreasi.

Kata Kunci : Budaya Literasi, Keterampilan Berpikir Kritis, HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

PENDAHULUAN

Pada Era Globalisasi saat ini, kemampuan dan keterampilan dalam mengolah informasi sangat diperlukan oleh peserta didik, hal ini berhubungan erat dengan kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan diri terutama dalam pengembangan budi pekerti. Kesalahan dalam mengolah dan menganalisa informasi oleh peserta didik akan berakibat fatal terhadap masa perkembangannya dan masa depannya. Untuk itu kemampuan mengolah, menganalisis, dan merefleksi sebuah informasi adalah sangat penting. Kemampuan dan keterampilan peserta didik mengolah, menganalisis, dan mampu merefleksinya dapat tercapai apabila ada kegiatan pembiasaan yang mengarahkannya.

Kegiatan budaya literasi merupakan kegiatan yang saat ini menjadi gerakan nasional pemerintah yang tidak hanya berfokus pada satu aspek saja, namun meranah

pada beberapa aspek, sehingga mudah dikembangkan dan diimplementasikan pada lingkungan pendidikan sekolah, keluarga maupun masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan gerakan literasi sekolah (GLS) yang melibatkan semua pemangku kepentingan di bidang pendidikan. GLS merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi adalah kemampuan berpikir kritis. Menurut Cahyana dkk (2017:16) berpikir kritis merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah. Dengan demikian kegiatan literasi sangat penting untuk membangun keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dengan membangun budaya literasi pada peserta didik dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik, karena dengan budaya literasi peserta didik akan dihadapkan beberapa permasalahan yang mereka temukan setelah mereka membaca dan menyimak sebuah cerita atau informasi. Dengan permasalahan yang peserta didik temukan, secara otomatis akan menimbulkan berbagai analisis permasalahan sehingga membentuk karakter peserta didik yang kritis.

Budaya literasi dan berpikir kritis memang mempunyai hubungan yang erat, oleh sebab itu berpikir kritis berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) sangat penting. HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) mempunyai peranan yang sangat penting dalam membangun budaya literasi karena sesuai dengan apa yang telah diamanahkan pada pengembangan kurikulum 2013. Tiga hal penting yang menjadi fokus dalam implementasi kurikulum 2013 antara lain penguatan pendidikan karakter, penguatan literasi dan pembelajaran abad 21. Budaya literasi di dalam implementasinya di dalam pembelajaran, utamanya pendekatan saintifik tersirat dalam skenario pembelajaran. Skenario pembelajaran yang diharapkan berorientasi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking skill*) dan penilaian hasil belajar berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

Data statistik UNESCO pada tahun 2012 menyebutkan indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya dari 1.000 penduduk, hanya satu warga yang tertarik untuk membaca. Menurut indeks pembangunan pendidikan UNESCO ini, Indonesia berada di nomor 69 dari 127 negara. Keprihatinan kita makin bertambah jika melihat data UNDP yang menyebutkan angka melek huruf orang dewasa di Indonesia hanya 65,5 persen. Sebagai pembandingan, di Malaysia angka melek huruf 86, 4 persen. Dengan demikian budaya literasi saat ini masih merupakan agenda utama pemerintah dalam upaya peningkatan budaya baca. Oleh sebab itu budaya literasi tidak serta merta secara langsung diberikan kepada peserta didik namun melalui berbagai program kegiatan yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di lingkungan keluarga serta di lingkungan masyarakat.

Budaya literasi yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas harus berorientasi pada keterampilan berpikir kritis peserta didik sehingga mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang efektif. Hasil belajar peserta didik yang efektif yang dimaksud dalam kurikulum 2013 adalah hasil belajar berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Begitupun sebaliknya apabila peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik akan meningkatkan budaya baca pada peserta didik, hal ini adalah dampak dari keinginan tauhan peserta didik yang tinggi sehingga memunculkan

motivasi untuk mencari tahu berbagai pemecahan masalah yang mereka hadapi melalui budaya baca.

Dari beberapa masalah serta penemuan penulis selama mengembangkan budaya literasi khususnya budaya baca di sekolah, penulis mencoba membahas bagaimana peran guru dalam membangun Budaya Literasi Melalui Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Berbasis *Higher Order Thinking Skills*. Selanjut akan dibahas bagaimana peran guru dalam membangun budaya literasi melalui keterampilan berpikir kritis peserta didik yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Keterampilan berpikir kritis siswa yang diharapkan adalah keterampilan berpikir kritis berbasis *Higher Order Thinking Skills*, hal ini mengacu pada implementasi kurikulum 2013.

KAJIAN TEORI

1. Budaya Literasi

Jurnal Ilmiah Guru (2016:24) literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Kemampuan literasi juga berhubungan dengan pembiasaan dalam membaca dan mengapresiasi karya sastra. Literasi berkaitan dengan kemampuan berpikir dan belajar seumur hidup untuk bertahan hidup dalam lingkungan sosial dan budaya. Suherli Kusuma (2017:143) menyatakan bahwa literasi adalah (1) kemampuan baca-tulis atau kemelekhwacanaan, (2) berdasarkan penggunaannya literasi berarti kemampuan integrasi antara menyimak, berbicara, membaca, menulis dan berpikir, (3) kemampuan siap untuk digunakan dalam menguasai gagasan baru atau cara mempelajarinya, (4) piranti kemampuan sebagai penunjang keberhasilannya dalam lingkungan akademik atau sosial, (5) kemampuan performansi seseorang akademisi dalam memahami wacana profesional. Dari dua pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi adalah kemampuan membaca dan menulis yang mengarah pada kompetensi mampu mengkonseptualisasi hasil dari apa yang dibaca dan ditulis melalui lisan dan tulisan dengan disertai gagasan – gagasan baru.

2. Keterampilan Bepikir Kritis

Menurut Cahyana dkk (2017:16) berpikir kritis merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpendapat dengan cara yang terorganisasi, kemampuan mengevaluasi secara sistematis bobot pendapat pribadi dan orang lain. Berpikir kritis dalam pembelajaran dilakukan oleh siswa yang mampu menjawab pertanyaan tentang bagaimana (*how*) dan mengapa (*why*) dengan menggunakan prinsip – prinsip dan konsep – konsep. Irawan dkk (2016:10) kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan suatu persoalan secara efektif dengan *argument* yang dapat membantu seseorang untuk menganalisis, mengevaluasi, serta mengambil keputusan tentang apa yang diyakini atau dilakukan. Dari dua pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan berpikir kritis adalah keterampilan berpikir secara aktif menghimpun informasi, mengkonseptualisasi, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan/atau mengevaluasi informasi yang diperoleh atau dihasilkan dari pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi, sebagai panduan untuk keyakinan dan tindakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

3. HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

Dalam panduan teknis pembelajaran tematik terpadu kementerian dan kebudayaan menjelaskan bahwa guru harus melatih peserta didik berupa kemampuan atau keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) , dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik berpikir nalar untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan yang lebih rumit atau memecahkan suatu kasus masalah yang lebih rumit. Siswa lebih banyak belajar sendiri dan mengembangkan kekreatifitasan siswa dalam memecahkan masalah. Semakin tinggi keterlibatan siswa, maka pengalaman belajar siswa semakin bermakna. Tantangan masa depan menuntut pembelajaran, khususnya pada pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau dikenal dengan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

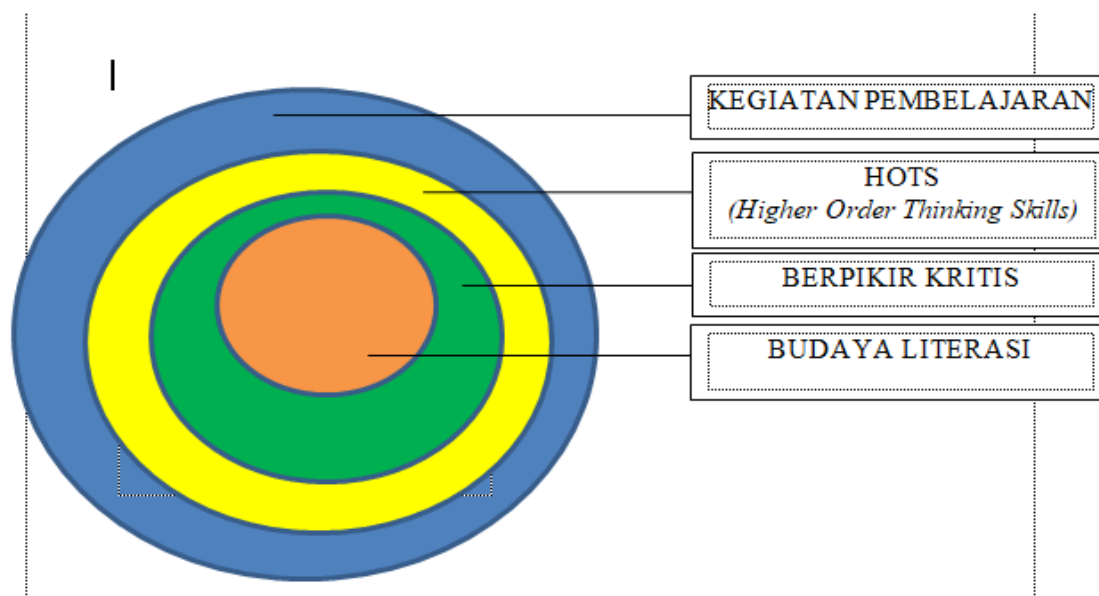
Berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan berpikir yang tidak sekedar mengingat (*recall*), menyatakan kembali (*restate*), atau merujuk tanpa melakukan pengolahan (*recite*). Berpikir tingkat tinggi berhubungan dengan *critical thinking & problem solving*. *Critical thinking* dapat dilatih berbasis pembelajaran di kelas. *Critical problem solving* mencakup : menganalisis situasi yang tidak familiar, mengevaluasi strategi pemecahan masalah dan menciptakan metode baru pemecahan masalah. Proses kognitif Bloom (Anderson & Kratwohl, 2001) menyatakan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) melalui proses kognitif ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kurikulum 2013 sebagai kurikulum yang bersifat dinamis, merupakan kurikulum yang senantiasa mengalami perubahan sesuai tuntutan paradigma pendidikan masa kini. Perubahan kurikulum 2013 yang senantiasa mengalami beberapa revisi dari waktu ke waktu bukanlah sebuah ketidakpastian dari program pemerintah di bidang pendidikan, namun perubahan kurikulum 2013 yang mengalami revisi dari waktu ke waktu merupakan sebuah penyempurnaan dari implementasi kurikulum 2013. Revisi kurikulum 2013 memberikan *progress* yang positif merupakan bukti bahwa kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menjawab kebutuhan peserta didik masa sekarang dan disesuaikan dengan paradigma pendidikan masa kini.

Program yang menjadi aspek penyempurnaan kurikulum 2013 saat ini adalah program penguatan pendidikan karakter, penguatan literasi dan pembelajaran abad 21. Penguatan pendidikan karakter telah tertuang pada Peraturan Presiden No. 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Penguatan literasi melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dikembangkan berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Budaya literasi sebagai salah satu poros tujuan pengembangan kurikulum 2013 dalam implementasinya dapat diintegrasikan melalui kegiatan pembelajaran guru di dalam kelas. Oleh sebab itu pengembangan budaya literasi dapat diimplementasikan melalui keterampilan berpikir kritis peserta didik. Keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat dibangun melalui pembelajaran yang bersifat kondusif yang tentunya menuntut peran aktif peserta didik. Pembelajaran berbasis HOTS(*Higher Order Thinking Skills*) merupakan pembelajaran yang saat ini menjadi aspek pengembangan pembelajaran kurikulum 2013, karena dalam pembelajaran HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) peserta didik akan diarahkan pada keterampilan berpikir dengan jenjang melalui proses kognitif ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreasi.

Alur pelaksanaan kegiatan membangun budaya literasi melalui keterampilan berpikir kritis siswa berbasis HOT (*Higher Order Thinking Skills*) secara praktis dapat digambarkan melalui gambar berikut :



Dari diagram diatas dapat dijelaskan bahwa kegiatan literasi merupakan pusat dari pengembangan kegiatan yang terintegrasi dalam pembelajaran. Kegiatan literasi dikembangkan melalui keterampilan berpikir kritis peserta didik yang mengarah pada pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Kegiatan literasi dikembangkan dengan meningkatkan kemampuan literasi mata pelajaran dengan menggunakan buku pengayaan dan strategi membaca disemua mata pelajaran dengan tahap – tahap : pembiasaan, pengembangan dan pembelajaran. Tahap pembiasaan ini dapat dilakukan dengan kegiatan membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Tahap pengembangan dapat dilakukan dengan menyediakan beragam pengalaman membaca, kegiatan gemar membaca dan menulis, serta membaca buku pengayaan fiksi dan nonfiksi. Tahap pembelajaran dapat dilakukan dengan melaksanakan kegiatan literasi terpadu dengan menyesuaikan tema dan mata pelajaran.

Berpikir kritis merupakan salah satu *out put* yang diharapkan dari kegiatan membangun budaya literasi, dengan budaya literasi diharapkan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sehingga membentuk karakter peserta didik yang terampil dalam memecahkan masalah serta menganalisis segala bentuk informasi yang telah didapat dari apa yang telah mereka baca atau pelajari. Pembiasaan budaya baca menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga memunculkan permasalahan yang harus dipecahkan, sehingga menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi juga, dan pada akhirnya peranan penting HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) sangat diperlukan.

Pembelajaran yang baik harus dijiwai oleh pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), dengan demikian membentuk karakter peserta didik yang terampil berpikir kritis dan pada akhirnya berdampak positif terhadap kegiatan

budaya literasi atau budaya baca. pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) menuntut peserta didik aktif dalam pembelajaran, sehingga guru bersifat sebagai fasilitator, guru sebagai fasilitator maksudnya, guru menjembatani peserta didik disaat peserta didik menemukan kesulitan dalam memecahkan masalah yang mereka temukan.

Pembelajaran dengan mengintegrasikan budaya literasi melalui keterampilan berpikir kritis siswa berbasis HOTS (*higher order thinking skills*) dapat diimplementasikan dalam tahap – tahap pembelajaran berlangsung. Efektifnya budaya literasi melalui budaya baca dapat diimplementasikan pada tahap kegiatan inti pembelajaran. Dalam kegiatan inti pembelajaran di kelas seorang guru dapat mengintegrasikan budaya baca dengan mengaitkan tema atau pelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran saat itu berlangsung. Budaya literasi yang terintegrasi dalam kegiatan inti pembelajaran harus mengacu pada pemecahan masalah – masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan sehingga ada keterkaitan antara pengembangan budaya literasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh guru.

Keterpaduan dan sinkronisasi antara kegiatan pembelajaran di kelas dengan membangun budaya literasi melalui keterampilan berpikir kritis siswa akan berdampak positif pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) peserta didik yang mampu memecahkan masalah – masalah yang bersifat HOTS (*higher order thinking skills*) sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) penilaian yang menjadi standar pencapaian kompetensi.

SIMPULAN

Dengan demikian dapat ditarik benang merah bahwa membangun budaya literasi dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik dan pada akhirnya merujuk pada pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Begitupun sebaliknya dengan keterampilan berpikir kritis berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) dapat meningkatkan budaya baca pada peserta didik.

Dan diharapkan dalam implementasi kurikulum 2013, semua guru mampu mengintegrasikan kegiatan budaya literasi di dalam kegiatan pembelajarannya sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang pada akhirnya mempengaruhi efektifitas hasil belajar khususnya hasil belajar berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

DAFTAR PUSTAKA

Anggi Lestari, Asep Saepulrohman, Ghulam Hamdu (2017). *Pengembangan Soal Tes Berbasis HOTS Pada Model Pembelajaran Latihan Penelitian Di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 22, No. 1, Tahun 2017, hlm 9 – 17

Ari Irawan & Chatarina Febriyanto (2016). *Penerapan Strategi pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 22, Nomor 1, Juni 2016, hlm 9 -17

Kemdikbud (2016). *Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kemdikbud

Kemdikbud (2016). *Panduan Bagaimana Pendidik Dapat Menulis Soal Yang Berkriteria Untuk Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta : Kemdikbud

Rahayu Herawati, Rustono W.S, Ghillam Hamdu (2014). *Pengembangan Asesmen HOTS Pada pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain Dengan Benda – Benda Di Sekitar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Tahun 2014, hlm 151 – 159

Riska Gantari (2016). *Pembelajaran Membaca Dengan Pendekatan Proses Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Siswa Di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XX/November 2016

Suherli Kusmana (2017). *Pengembangan Literasi Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Diagnosis-Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia, Vol.1, No.1, Februari 2017

Ucu Cahyana, Abdul Kadir, Monalisa Gherardini (2017). *Relasi kemampuan Berpikir Kritis Dalam Kemampuan Literasi Sains Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Sekolah Dasar, Tahun 26 Nomor 1, Mei 2017, hlm 14 – 22

Kemdikbud.(2015). Mendikbud Luncurkan Gerakan Literasi Sekolah

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2015/08/mendikbud-luncurkan-gerakan-literasi-sekolah-4514-4514-4514> di unduh di Surakarta, 10 April 2018

Idris Apandi. (2017). Tiga Agenda Penting Implementasi Kurikulum 2013. https://www.kompasiana.com/idrisapandi/tiga-agenda-penting-implementasi-kurikulum-2013_58c84e225597733c447dcc57# di unduh di Surakarta , 10 April 2018

PENILAIAN MELALUI CBT DENGAN APLIKASI BEESMART PADA PRA UN DAN USBK DI SMPN 1 MAJA

Aon Nuralamin

SMPN 1 Maja – Kabupaten Majalengka - Jawa Barat

aonnuralamin@gmail.com

ABSTRAK

Pada zaman teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, semua aspek kehidupan merasakan dampak dari perkembangan teknologi itu, termasuk dalam penilaian. Penilaian merupakan suatu proses pengumpulan informasi dengan alat dan teknik yang sesuai untuk membuat suatu keputusan. Dahulu sebelum pengaruh teknologi komputer, penilaian dilakukan dengan menggunakan kertas dan pensil dimana untuk mendapatkan hasil dari suatu penilaian memerlukan biaya besar untuk ongkos cetak, pendistribusian soal, pengamanan naskah soal yang berlapis-lapis, dan yang lebih kompleks lagi adalah menjaga keamanan naskah soal yang selalu saja terjadi kebocoran baik di tingkat percetakan, jalur-jalur distribusi atau di tingkat titik bagi sekalipun. Tujuan penilaian berbasis komputer diharapkan mampu meminimalkan tingkat kecurangan saat ujian, penghematan biaya operasional, bagi siswa tidak lagi repot mengisi biodata yang harus dibulati satu persatu dengan pensil 2B, kerusakan lembar jawaban dapat dihindari, hasil ujian dapat diketahui dengan cepat, dan terlebih lagi untuk menghadapi tantangan perubahan zaman dari cara konvensional ke cara modern. Dalam makalah ini penulis mendeskripsikan sebuah aplikasi CBT (*Computer Based Test*) mirip UNBK dengan aplikasi *open source* BEESMART yang bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan sekolah. Aplikasi CBT *BeeSMART* telah dicobakan pada penilaian Pra Ujian Nasional dan akan dicobakan juga pada USBN di SMPN 1 Maja tahun 2018.

Kata kunci: *penilaian; CBT; BEESMART*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah:

Penilaian sekarang ini sudah mulai dicobakan dengan sistem komputer atau *Computerized Based Test* (CBT). Penilaian melalui CBT dianggap penilaian non konvensional alias penilaian modern. Pada CBT, soal dipilih dan disajikan melalui program komputer sehingga setiap peserta tes akan mendapatkan paket soal berbeda. Dengan sistem komputer soal-soal yang diberikan kepada peserta tes dapat diatur dan diacak sehingga antara peserta satu dengan yang lainnya sulit untuk berbuat curang karena konten soal tiap komputer dapat berbeda.

Pra Ujian Nasional atau disebut Pra UN adalah tes yang diselenggarakan beberapa minggu sebelum pelaksanaan Ujian Nasional berlangsung. Tujuan Pra UN adalah mengetahui dan mengenal kondisi awal kesiapan siswa dalam menghadapi UN.

Soal yang dibuat pada pelaksanaan Pra UN biasanya adalah soal yang dibuat oleh Dinas Pendidikan Provinsi.

Penilaian dengan CBT dilatarbelakangi oleh beberapa hal, antara lain: meminimalisir kecurangan atau kebocoran soal yang kerap terjadi saat Ujian Nasional, mengurangi biaya pelaksanaan Ujian Nasional dengan meniadakan distribusi soal dan lembar jawaban kertas serta dampak lain yang timbul dalam pengamanan kerahasiaan naskah soal.

Pelaksanaan Ujian Nasional berbasis komputer di Indonesia baru pertama kali diluncurkan pada tahun 2015 yang meliputi 555 sekolah rintisan UNBK terdiri dari 42 SMP/MTs, 135 SMA/MA, dan 378 SMK di 29 Provinsi dan Luar Negeri. Pada tahun 2016 pemerintah memperluas dan menambah sekolah rintisan UNBK sebanyak 4441 sekolah yang terdiri dari 1022 SMP/MTs, 1314 SMA/MA, dan 2105 SMK.

Dengan penyelenggaraan UNBK diharapkan tingkat kebocoran soal dan kecurangan yang sering dilakukan berbagai pihak dapat diminimalkan serta semakin mendorong siswa untuk meningkatkan literasi terhadap teknologi informasi dan komunikasi.

Metode dan Proses Penyelesaian Masalah

Penilaian berbasis komputer atau *Computerized Based Test*(CBT) dapat diklasifikasikan kedalam dua macam yaitu CBT *semi-online* dan CBT *offline*. Untuk CBT *semi-online* koneksi internet hanya dibutuhkan pada saat sebelum ujian berlangsung guna mendapatkan sinkronisasi informasi soal ujian dan sinkronisasi informasi peserta serta pada saat sesudah pelaksanaan ujian selesai untuk mengunggah data jawaban peserta ujian. Sedangkan pada saat pelaksanaan ujian tidak memerlukan koneksi jaringan internet hanya koneksi pada jaringan lokal. Sedangkan CBT *offline* yang digunakan hanya jaringan lokal saja, dimana peserta ujian mengakses tes dari server lokal yang sudah di-*setting* sebelumnya.

Mekanisme pelaksanaan CBT dengan model *semi-online* diawali dengan:

1. Sekolah penyelenggara UNBK harus menyediakan server lokal. Beberapa hari sebelum pelaksanaan ujian, dilakukan sinkronisasi dengan server pusat untuk mendapatkan informasi soal ujian dan informasi peserta.
2. Peserta ujian mengakses tes secara offline dari server lokal.
3. Hasil ujian diupload ke server pusat dengan menggunakan akses internet.

Mekanisme pelaksanaan CBT dengan model *offline* adalah sebagai berikut:

1. Sekolah penyelenggara menyediakan server lokal dan memasang aplikasi CBT yang sudah disetting mirip dengan tampilan UNBK.
2. Mengupdate aplikasi *open source* BEESMART untuk di-*setting* sesuai kebutuhan.
3. Peserta ujian mengakses tes secara offline dari server lokal.
4. Hasil Ujian dapat ditampilkan setelah peserta melakukan konfirmasi selesai mengerjakan tes.

Sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk pelaksanaan CBT adalah sebagai berikut:

1. Server lokal yang bisa diakses oleh seluruh komputer peserta.
2. Komputer peserta sesuai jumlah peserta dan kemampuan akses server lokal.
3. Modem.
4. Kabel jaringan.

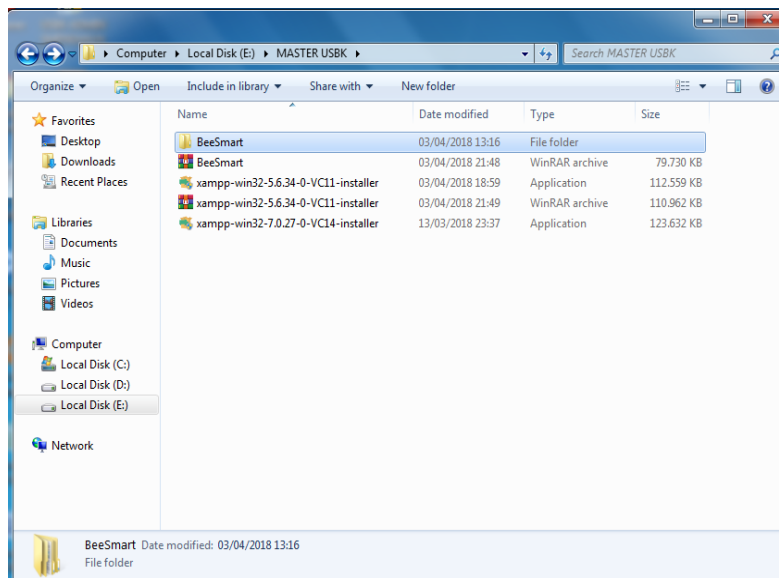
Spesifikasi *hardware* untuk server lokal sesuai standar minimal UNBK adalah :

1. OS : 64 bit dengan Windows 7 atau lebih.
 2. Processor : 4 core dengan frekuensi 1.6 GHz
 3. RAM : minimal 8GB
 4. Networking : LAN Card.
 5. Jenis : PC/Tower/Dekstop dan bukan Laptop
- Spesifikasi minimal hardware komputer peserta adalah:

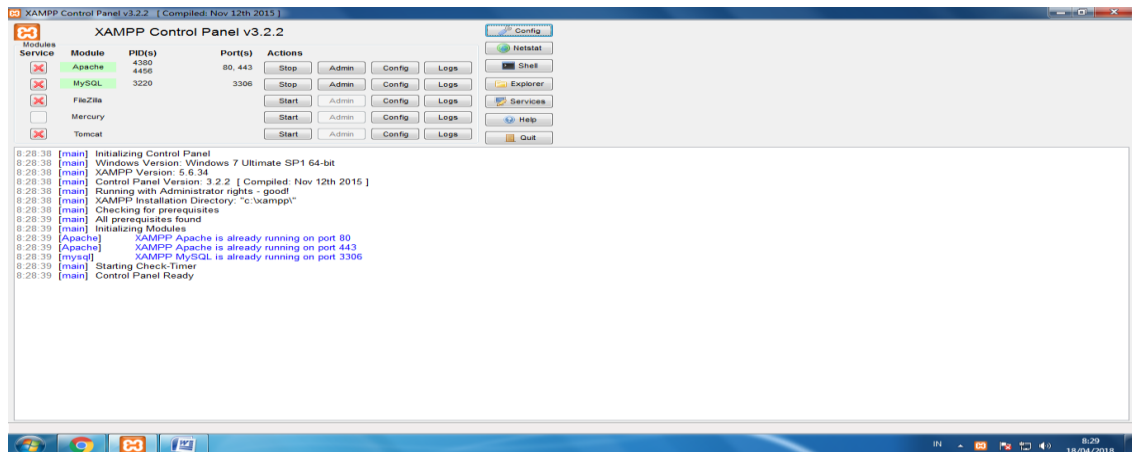
1. OS : Windows XP terinstal.
2. Processor : 1 Core dengan frekuensi 400 MHz
3. RAM : Minimum 512 MB
4. Networking : LAN wire
5. Jenis : PC/Tower/Dekstop/ Laptop
6. Browser : Chrome dan tercopy XAMBRO (UNBK)

Langkah – Langkah Instalasi CBT dengan aplikasi BEESMART

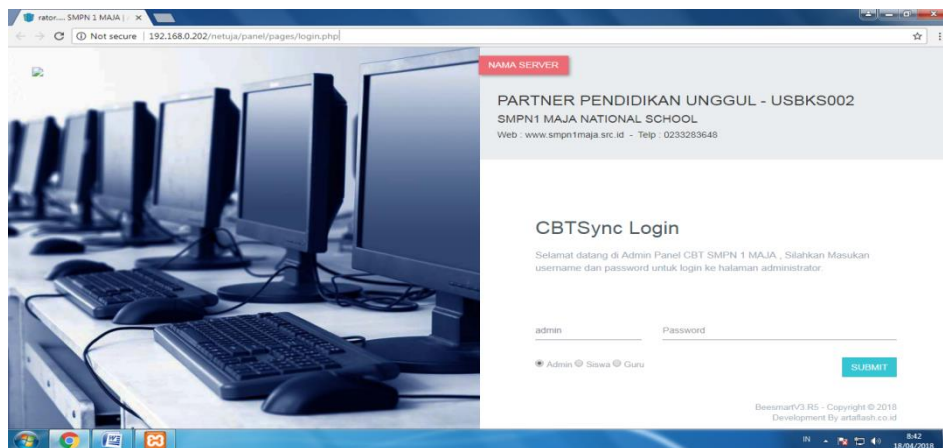
1. Pertama lakukan Install XAMPP-WIN32-5.6.34.0-VC11-installer



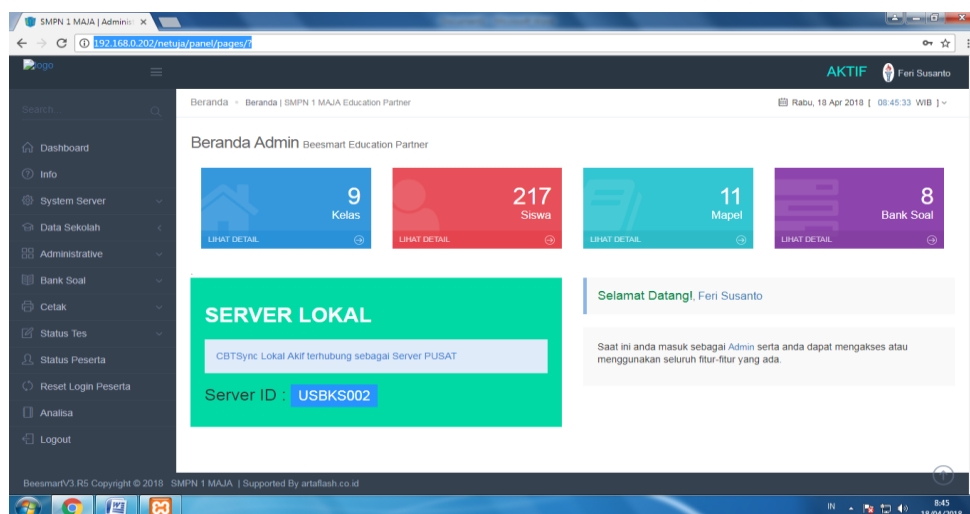
2. Lakukan install aplikasi BEESMART VERSI 3.5



3. Tampilan ADMIN SERVER di Google Chrome



4. Dashboard / beranda Admin Server SMPN 1 Maja



5. Tampilan Biodata SMPN 1 Maja

Data Sekolah

Kode Sekolah	USBK3002
Nama Sekolah	SMPN 1 MAJA
Level Sekolah	SMP
Alamat Sekolah	JL. Bukit Bungur 106, Maja Selatan
Propinsi	Jawa Barat
Kabupaten	KABUPATEN MAJALENGKA
Kecamatan	M A J A
Login Header 1	PARTNER PENDIDIKAN UNGGUL
Login Header 2	SMPN1 MAJA NATIONAL SCHOOL
Teks Login	CBTSync Login
No. Telp	0233203648
No. Fax	-
Email Sekolah	smpn1maja@yahoo.com
Website Sekolah	www.smpn1maja.scrib.com
Kepala Sekolah	H. Dedi Mulyadi, S.Ag. M.M
NIP/KepSek	196701011995121004
CBT Administrator	Feri Susanto

6. Database Kelas dan Rombel

Data Kelas

Nomor	Kode Sekolah	Kode Level	Kode Kelas	Rombel	Nama Kelas	Edit - Hapus
1		IX - IX	IXA	UMUM	IXA	[Edit] [Hapus]
2		IX	IXA	UMUM	IXA	[Edit] [Hapus]
3		IX	IXB	UMUM	IXB	[Edit] [Hapus]
4		IX	IXC	UMUM	IXC	[Edit] [Hapus]

7. Tampilan Data base Mata Pelajaran

Daftar Mata Pelajaran

No	Kode Sekolah	Kode Mapel	Mata Pelajaran	Harian (%)	UTS (%)	UAS (%)	KKM	Jenis Mapel	Edit - Hapus
1		XGAL1	BAHASA INDONESIA	70	10	20	70	N	[Edit] [Hapus]
2		XGAL2	IPA	70	10	20	70	N	[Edit] [Hapus]
3		XGAL3	BAHASA INGGRIS	70	10	20	70	N	[Edit] [Hapus]
4		XGAL4	MATEMATIKA	70	10	20	70	N	[Edit] [Hapus]

8. Data base siswa

Data Peserta Ujian

No.	Kode Sekolah	Nomor Peserta Sesi	Nama Peserta	Kelas-Rombel	Nama Kelas	Agama	Mapel Pilihan	Edit Hapus
1		USBK001 1	ALDA PEBREANI	IXA-UMUM		ISLAM		Edit Hapus
2		USBK002 1	ANNIDA OCTAVIA PUTRI	IXA-UMUM		ISLAM		Edit Hapus
3		USBK003 1	ATIN SUMATIN	IXA-UMUM		ISLAM		Edit Hapus

Showing 1 to 10 of 217 entries

9. Bank Soal

Daftar Bank Soal

Download File Excel (Template Soal)

Silahkan Klik tombol template dibawah, untuk download file excel template soal sesuai dengan pilihannya. Jangan ada inputan apapun setelah nomor terakhir. Karena akan dibaca dan diacak oleh sistem.

Pilih Template Soal

No.	Kode Sekolah	Kode Bank Soal	Mata Pelajaran	Soal	Kelas	Copy/Upload/Edit Bank Soal	Status	Print&Del
1	ALL	BIND_TO3	BAHASA INDONESIA (XGAL1)	50 (4 opsi)	ALL-ALL	Copy Upload Edit	Aktif	Print Del
2	ALL	PKN_US	PKN (XGAL6)	40 (4 opsi)	ALL-ALL	Copy Upload Edit	Aktif	Print Del
3	ALL	BIND_TO2	BAHASA INDONESIA (XGAL1)	50 (4 opsi)	NO SPASI-ALL	Copy Upload Edit	Aktif	Print Del

Showing 1 to 8 of 8 entries

10. Login Peserta

Login Peserta

Username

Password

☐ Show Password [Login](#)

2018 © SMPN 1 MAJIA | Supported By artafash.co.id

18/04/2018

11. Data Peserta Tes

Konfirmasi Data Peserta

ALDA PEBREANI
USBK001

DATA PESERTA

Nama Peserta	Kode Peserta/Username
ALDA PEBREANI	USBK001
Status Peserta	Jenis Kelamin
ALDA PEBREANI (XA-UMUM I)	PEREMPUAN
Mata Pelajaran	Masukkan TOKEN
MATEMATIKA	GNPSF
TOKEN Anda GPN SF GUEM1	

SMP Negeri 1 Maja © 2018 SMPN 1 MAJIA | Development By artafash.co.id

12. Status Tes

AKTIF

Jenis Ujian: Try Out II

Semester: 2

Listening: Sekali

Soal PDF: Bukan PDF

Nama File PDF:

Sesi Ujian: 1

Waktu Pelaksanaan: 2018/04/18 09:07

Durasi Tes: 120

Ujian ditutup: 16:00

Nilai: NILAI Ditampilkan

Status TOKEN: TOKEN Ditampilkan

TOKEN: GNPSF

[Rilis Token](#) [Kembali](#)

***Perhatian**

- Penggunaan Soal PDF form template soal hanya perlu isi kunci jawaban, soal dan jawaban tidak boleh diacak
- Penggunaan Soal PDF belum didukung pada pengguna Android, masih terbatas untuk desktop/laptop saja.
- Siswa dianggap terlambat apabila ada dua jawab bersamaan
- Siswa dinyatakan terlambat bila login setelah waktu Ujian ditutup

Beesmart/3 RS Copyright © 2018 SMPN 1 MAJIA | Supported By artafash.co.id

13. Konfirmasi Data Tes

Konfirmasi Data Tes

Kode Tes: MTK_US1

Status Peserta: ALDA PEBREANI(ALL-UMUM I)

Mata Uj Tes - Token: MATEMATIKA - [GNPSF]

Tanggal Tes: 18/Apr/2018

Waktu Tes dibuka - Token: 09:07:00 - 16:00:00

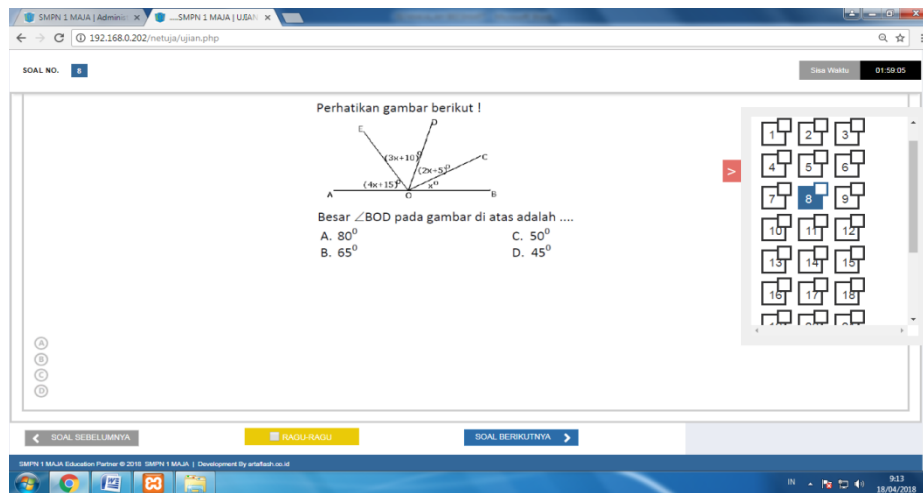
Alokasi Waktu Tes: 120 menit

MULAI

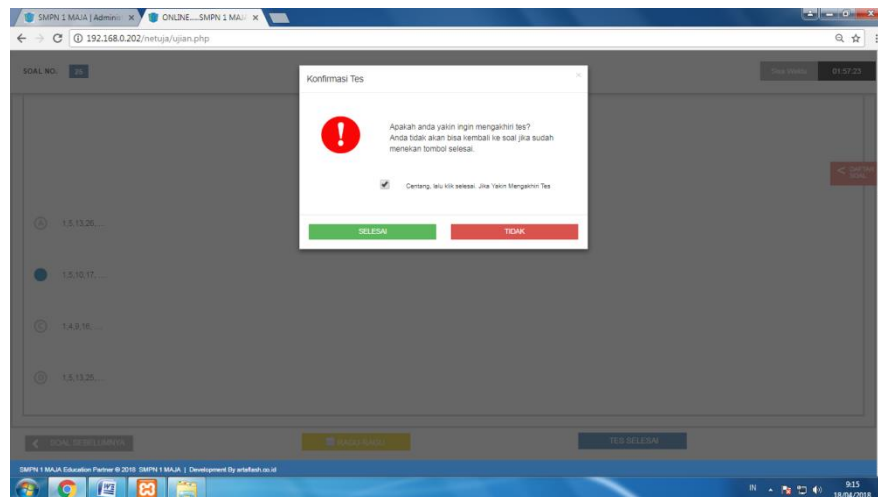
⚠ Tombol MULAI hanya akan aktif apabila waktu sekarang sudah melewati waktu mulai tes. Tekan tombol F5 untuk merefresh halaman

SMP Negeri 1 Maja © 2018 SMPN 1 MAJIA | Development By artafash.co.id

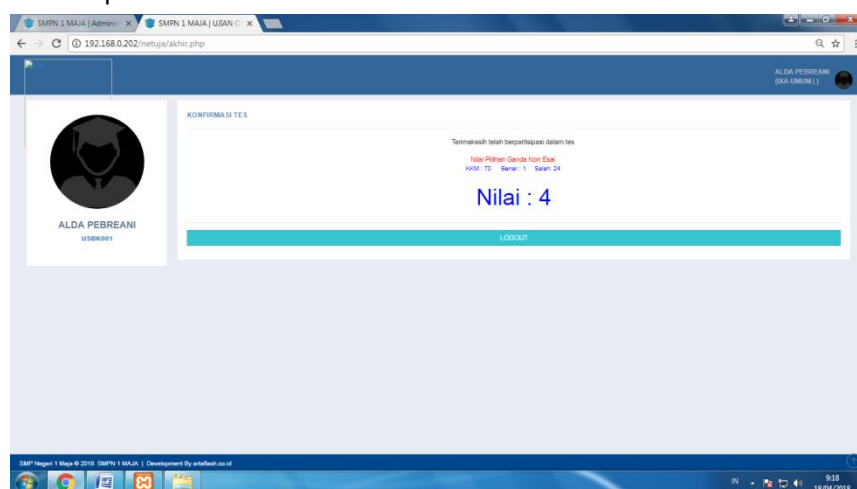
14. Contoh Tampilan Soal



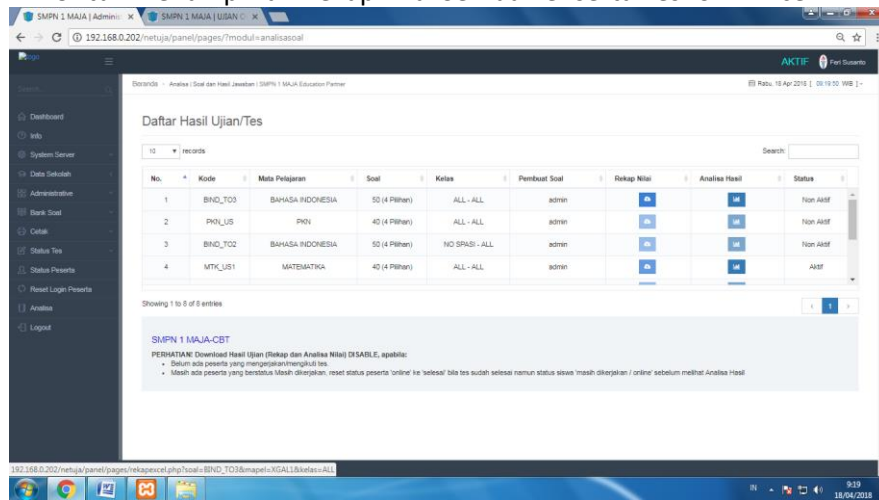
15. Konfirmasi Tes Selesai



16. Tampilan Hasil



17. Untuk menampilkan Rekap Nilai Semua Peserta Tes form Excell



No.	Kode	Mata Pelajaran	Soal	Kelas	Pembuat Soal	Rekap Nilai	Analisa Hasil	Status
1	BND_T03	BAHASA INDONESIA	50 (4 Pilihan)	ALL - ALL	admin			Non Aktif
2	PRN_US	PRN	40 (4 Pilihan)	ALL - ALL	admin			Non Aktif
3	BND_T02	BAHASA INDONESIA	50 (4 Pilihan)	NO SPASI - ALL	admin			Non Aktif
4	MTK_US1	MATEMATIKA	40 (4 Pilihan)	ALL - ALL	admin			Aktif

Showing 1 to 4 of 4 entries

SNPN 1 MAJA-CBT
PERHATIAN! Download Hasil Ujian (Rekap dan Analisa Nilai) DISABLE, apabila:
• Belum ada peserta yang mengerjakan/mengikuti tes.
• Masih ada peserta yang berstatus 'Masih dikerjakan', reset status peserta 'online' ke 'selesai' bila tes sudah selesai namun status siswa 'masih dikerjakan' / 'online' sebelum melihat Analisa Hasil.

Hasil dan Pembahasan

Dengan penilaian kita berusaha mereviu dan menggunakan informasi secara sistematis tentang program pendidikan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dan perkembangan siswa. Penilaian juga berarti sebuah pengujian, tes ataupun observasi, wawancara, monitoring tingkah laku seseorang untuk menentukan kriteria tertentu dari orang yang diberikan penilaian. Pada zaman teknologi sekarang ini yang suatu pekerjaan sudah dapat digantikan dengan teknologi yang semakin canggih dan modern sangat membantu manusia menyelesaikan pekerjaannya dan memperoleh hasil yang lebih baik dan lebih maksimal. Begitu juga dalam penilaian yang dilakukan oleh seorang guru, satuan pendidikan maupun lembaga pemerintah sudah mulai memanfaatkan teknologi informasi untuk mengukur ketercapaian suatu program.

Salah satu dari pengaruh teknologi itu adalah penilaian berbasis komputer yang dikenal dengan istilah CBT (*Computer Based Test*). Di Indonesia penilaian berbasis komputer sudah dimulai pada Ujian Nasional tahun 2015. Beberapa sekolah percontohan di kota-kota besar ditunjuk untuk melaksanakan UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer). Pada tahun-tahun berikutnya sekolah-sekolah yang menyelenggarakan UNBK semakin bertambah. Semakin luas dan berkembangnya penerapan CBT berarti semakin banyak juga peserta didik yang merasakan kecanggihan teknologi sekarang ini. Begitu juga guru sebagai penilai akan merasakan kemudahan dan kecepatan dalam melihat hasil dari penerapan CBT.

Pada saat ini sistem penyelenggaraan Ujian Nasional terbagi menjadi dua macam yaitu: pertama, penilaian konvensional (*Paper Based Test*) dimana soal dicetak pada kertas dan siswa menjawab pada kertas lembar jawaban dengan menggunakan pensil (biasanya Pensil 2B) untuk selanjutnya lembar jawaban itu diperiksa dengan komputer. Kedua, penilaian modern dengan menggunakan komputer (*Computer Based Test*). Siswa menjawab soal-soal yang sudah disusun pada aplikasi dan disambungkan secara otomatis oleh sistem komputer melalui jaringan lokal maupun jaringan internet.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Salah satu tugas guru yang melekat sesuai dengan profesinya adalah mengadakan penilaian. Para ahli banyak mengemukakan teori-teori tentang penilaian. Penilaian adalah kegiatan menafsirkan data hasil pengukuran berdasarkan kriteria maupun aturan-aturan tertentu. Penilaian juga merupakan suatu proses pengumpulan informasi dengan menggunakan alat dan teknik yang sesuai, untuk membuat keputusan pendidikan berkenaan dengan penempatan dan program bagi siswa tertentu.

CBT (*Computerized Based Test*) adalah sistem penyelenggaraan penilaian dengan menggunakan komputer sebagai media atau alat yang digunakan oleh peserta didik dalam menyelesaikan/menjawab soal-soal melalui aplikasi tertentu yang sudah diatur dan dipasang pada perangkat komputer.

Di Indonesia penilaian berbasis komputer sudah dimulai pada Ujian Nasional tahun 2015. Beberapa sekolah percontohan di kota-kota besar ditunjuk untuk melaksanakan UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer).

Saran

Saran bagi pemangku kebijakan dan juga lembaga sekolah agar mempersiapkan diri menghadapi tantangan global dan kemajuan teknologi untuk terus berinovasi, mempersiapkan sumber daya manusia yang melek teknologi dan melengkapi sarana prasarana yang sesuai.

Daftar Pustaka

- Rogers Pakpahan (2016). *Model Ujian Nasional Berbasis Komputer: Manfaat dan Tantangan*, jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/225. Diunduh di Majalengka, 19 April 2018.
- Sentot Kusaeri (2012), Analisis Asesmen Formatif Fisika SMA Berbantuan Komputer, *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, Edisi Dies Natalis ke-48, UNY.
- Team Beesmart (2018). *Tutorial Penggunaan CBT BeeSMART*, BEESMART EDUCATION PARTNER, www.tuwagapat.com/2017/03/beesmart.V30.html/.
- Zakaria (2017). *Pengembangan Instrumen, Evaluasi Berbasis CBT dengan Software iSpring QuizMaker pada Materi Kesetimbangan Kimia*, Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, <https://journal.uny.ac.id/index.php/article/view/16709/0>, diunduh di Majalengka, 18 April 2018.

MENATAP ASA MENGHADAPI TANTANGAN: UPAYA SMP NEGERI 3 MAKASSAR MENUJU SEKOLAH INKLUSIF

Oleh:

Arfah Azikin

SMP Negeri 3 Makassar, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan

arfah.smp3mks@gmail.com

ABSTRAK

Arfah Azikin, 2018. Menatap Asa Menghadapi Tantangan : Upaya SMP Negeri 3 Makassar Menuju Sekolah Inklusif.

Harapan terhadap SMP Negeri 3 Makassar sebagai sekolah penyelenggara Pendidikan Inklusif untuk memberikan layanan pendidikan baik bagi anak normal maupun anak berkebutuhan khusus (ABK) merupakan tujuan dari ditetapkannya SMP Negeri 3 Makassar sebagai sekolah penyelenggara pendidikan inklusif. Ternyata dalam pelaksanaannya SMP Negeri 3 Makassar belum seperti yang diharapkan. Sampai saat ini upaya untuk menghadirkan kurikulum modifikasi untuk ABK, guru yang benar-benar paham tentang penanganan ABK, dan sarana prasarana yang diperuntukkan khusus untuk ABK belum terpenuhi secara memadai sesuai standar yang diharapkan

Beberapa faktor yang dinilai menjadi kendala adalah pada proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) yang tergolong ABK, proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas inklusif, sarana prasarana penunjang pelaksanaan Pendidikan Inklusif yang tersedia, komitmen Guru Pembimbing Khusus (GPK), masalah kedua adalah sumberdaya guru yang belum memadai menghadapi peserta didik berkebutuhan khusus, tuntutan ABK yang membutuhkan layanan lebih, orang tua ABK yang memiliki tuntutan atau harapan berlebihan terhadap pendidikan anaknya di sekolah inklusif.

Masalah tersebut dikaji menggunakan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat). Analisis SWOT merupakan suatu model dalam mengidentifikasi berbagai permasalahan secara sistematis sehingga permasalahan tersebut dapat ditemukan solusinya. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (strengths) dan peluang (opportunities), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (weaknesses) dan ancaman (threats) yang dimiliki SMP Negeri 3 Makassar dalam pelaksanaan Pendidikan Inklusif.

Kata Kunci: sekolah inklusif, pendidikan inklusif, analisis SWOT,

Pendahuluan

Undang Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 dan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa negara memberikan jaminan sepenuhnya kepada anak berkebutuhan khusus untuk memperoleh layanan pendidikan yang bermutu. Hal ini menunjukkan bahwa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) memiliki hak untuk memperoleh kesempatan yang sama dengan anak normal lainnya dalam pendidikan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Permendiknas RI) Nomor 70 tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik yang Memiliki

Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa, menyatakan bahwa layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus di Indonesia selama ini disediakan melalui tiga macam lembaga pendidikan yaitu, Sekolah Luar Biasa (SLB)/Sekolah Khusus, Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB), dan Sekolah Terpadu. Sekolah Luar Biasa sebagai lembaga pendidikan khusus tertua menampung anak dengan jenis kelainan yang sama, yaitu SLB/A untuk anak dengan hambatan penglihatan (tunanetra), SLB/B untuk anak dengan hambatan pendengaran (tunarungu), SLB/C untuk anak dengan hambatan berfikir/kecerdasan (tunagrahita), SLB/D untuk anak dengan hambatan fisik dan motorik (tunadaksa), SLB/E untuk anak dengan hambatan emosi dan perilaku (tunalaras), dan SLB/G untuk anak dengan hambatan majemuk (tunaganda). Kemudian SDLB adalah SLB yang menampung berbagai jenis anak berkebutuhan khusus dan Sekolah Terpadu adalah sekolah reguler yang juga menampung ABK dengan kurikulum, guru, sarana pembelajaran, dan kegiatan belajar mengajar yang sama dengan anak reguler.

Kemudian Permendiknas RI Nomor 70 tahun 2009 pasal 3 ayat (1) juga menyatakan bahwa "Setiap peserta didik yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial atau memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa berhak mengikuti pendidikan secara inklusif pada satuan pendidikan tertentu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya sebagaimana yang kita kenal saat ini dengan sebutan pendidikan inklusif.

Diperkenalkannya Pendidikan Inklusif ini secara jelas menunjukkan ABK tidak harus mengikuti pendidikan di lembaga pendidikan khusus yang seperti SLB dan SDLB, tetapi dapat juga di lembaga pendidikan reguler bersama anak yang tergolong normal. Masalah yang kemudian muncul dengan penerapan Pendidikan Inklusif ini adalah masih terbatasnya atau tidak disiapkannya dengan baik beberapa hal yang penting untuk menjalankan jenis pendidikan ini, seperti kurikulum, guru, dan sarana prasarana yang ramah kepada ABK.

Masalah

Permendiknas RI Nomor 70 tahun 2009 pasal 3 ayat (1) seperti dikemukakan pada bahagian pengantar selain menunjukkan bahwa ABK memiliki hak untuk memperoleh layanan pendidikan yang setara dengan anak normal lainnya dalam pendidikan, juga menunjukkan layanan pendidikan kepada mereka oleh pemerintah tidak hanya diwujudkan dalam bentuk layanan pendidikan khusus untuk ABK tetapi juga layanan pendidikan yang menyatu dengan anak normal dalam suatu layanan yang disebut dengan Pendidikan Inklusif.

SMP Negeri 3 Makassar sebagai sekolah penyelenggara Pendidikan Inklusif diharapkan memberikan layanan pendidikan baik bagi anak normal maupun ABK. Konsep tersebut menyertakan semua anak secara bersama-sama dalam suatu iklim dan proses pembelajaran dengan layanan pendidikan yang layak dan sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik tanpa membedakan-bedakannya berdasarkan suku, kondisi sosial, kemampuan ekonomi, politik, bahasa, geografis, tempat tinggal, jenis kelamin, agama, dan perbedaan kondisi fisik atau mental.

Ternyata dalam penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar belum seperti yang diharapkan. Sejak sekolah ini ditetapkan sebagai penyelenggara Pendidikan Inklusif pada tahun 2009, sampai saat ini upaya untuk menghadirkan kurikulum modifikasi untuk ABK, guru yang benar-benar paham tentang penanganan

ABK, dan sarana prasarana yang diperuntukkan khusus untuk ABK belum terpenuhi secara memadai sesuai standar yang diharapkan.

Beberapa faktor dinilai menjadi kendala sehingga penyelenggaraan Pendidikan Inklusif ini belum seperti yang diharapkan. Kemudian di tengah kendala yang dihadapi tersebut kepala sekolah beserta guru dan tenaga kependidikan di SMP Negeri 3 Makassar berupaya mengatasi masalah, bahkan mengembangkan penyelenggaraan Pendidikan Inklusif ke arah yang semakin baik. Untuk memperoleh gambaran dan sekaligus memahami lebih jauh terkait penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar maka tulisan ini difokuskan pada 3 (tiga) masalah pokok, yaitu: 1) bagaimana kondisi penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar?; 2). kendala apa yang dihadapi dalam penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar?; dan 3) upaya apa yang dilakukan dalam rangka mengembangkan penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar?.

Masalah pertama akan diurai bagaimana proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) yang tergolong ABK, proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas inklusif, sarana prasarana penunjang pelaksanaan Pendidikan Inklusif yang tersedia, komitmen Guru Pembimbing Khusus (GPK), kompetensi guru di sekolah penyelenggara Pendidikan Inklusif, dan sistem penilaian hasil belajar.

Masalahan kedua akan diurai sumberdaya guru yang belum memadai menghadapi peserta didik berkebutuhan khusus, sarana dan prasarana yang belum memenuhi kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus, tuntutan ABK yang membutuhkan layanan lebih, orang tua ABK yang memiliki tuntutan atau harapan berlebihan terhadap pendidikan anaknya di sekolah inklusif.

Masalahan ketiga akan diurai upaya mengembangkan kemampuan guru dalam identifikasi dan asesmen ABK, upaya meningkatkan kemampuan guru dalam memodifikasi kurikulum Pendidikan Inklusif, peningkatan kompetensi guru dalam mengelola sekolah inklusif, dan sosialisasi kepada guru tentang peran GPK di sekolah inklusif.

Pembahasan dan Solusi

Pendidikan Inklusif adalah pendidikan reguler yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang memiliki kelainan dan atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa pada sekolah reguler dalam satu kesatuan yang sistemik. Pendidikan Inklusif mengakomodasi semua anak berkebutuhan khusus yang mempunyai *Intelegency Quotient* (IQ) normal tetapi memiliki kelainan, bakat istimewa, kecerdasan istimewa dan atau yang memerlukan pendidikan layanan khusus.

Tiga pokok masalah yang akan dikaji dalam tulisan ini ditinjau menggunakan analisis SWOT (*Strenght*, *Weakness*, *Oppurtunity*, dan *Threat*). Analisis SWOT merupakan suatu model dalam mengidentifikasi berbagai permasalahan secara sistematis sehingga permasalahan tersebut dapat ditemukan solusinya. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*treats*) yang dimiliki SMP Negeri 3 Makassar dalam pelaksanaan Pendidikan Inklusif.

Dalam dunia pendidikan analisis ini biasa digunakan untuk mengevaluasi fungsi pengembangan kurikulum, fungsi perencanaan dan evaluasi, fungsi ketenagaan, fungsi keuangan, fungsi proses belajar mengajar, fungsi pelayanan kesiswaan, fungsi

pengembangan iklim akademik, fungsi hubungan sekolah dengan masyarakat dan sebagainya. Analisis SWOT dilakukan terhadap keseluruhan faktor dalam setiap fungsi, baik faktor internal maupun eksternal. Dengan menggunakan analisis ini maka berikut diuraikan 4 (empat) faktor dari analisis SWOT yang akan menjawab permasalahan yang dikaji.

Masalah pokok tersebut akan dikaji menggunakan analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Oppurtunity, dan Threat*). Analisis SWOT merupakan suatu model dalam mengidentifikasi berbagai permasalahan secara sistematis sehingga permasalahan tersebut dapat ditemukan solusinya. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*treats*) yang dimiliki SMP Negeri 3 Makassar dalam pelaksanaan Pendidikan Inklusif.

Dalam dunia pendidikan analisis ini biasa digunakan untuk mengevaluasi fungsi pengembangan kurikulum, fungsi perencanaan dan evaluasi, fungsi ketenagaan, fungsi keuangan, fungsi proses belajar mengajar, fungsi pelayanan kesiswaan, fungsi pengembangan iklim akademik, fungsi hubungan sekolah dengan masyarakat dan sebagainya. Analisis SWOT dilakukan terhadap keseluruhan faktor dalam setiap fungsi, baik faktor internal maupun eksternal. Dengan menggunakan analisis ini maka berikut diuraikan 4 (empat) faktor dari analisis SWOT yang akan menjawab permasalahan yang dikaji

A. Kekuatan (*strengths*)

Beberapa faktor kekuatan terkait penyelenggaraan pendidikan di SMP Negeri 3 Makassar adalah:

1. Motivasi guru dan peserta didik cukup tinggi sehingga guru dapat mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan peserta didik antusias dalam merespon setiap pembelajaran;
2. Hubungan yang baik antara guru dengan guru dan guru dengan peserta didik sangat kondusif baik dalam kegiatan kurikuler (pembelajaran) maupun ekstrakurikuler untuk meningkatkan kompetensi peserta didik;
3. Guru menggunakan pendekatan, strategi, dan metode bervariasi sehingga dapat mengembangkan potensi peserta didik, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi;
4. Lahan yang cukup luas serta didasari daya dukung yang sangat positif dari masyarakat sehingga dapat meningkatkan hubungan kerjasama antara sekolah, komite, orang tua peserta didik, dan masyarakat;
5. Pendidik yang usianya relatif muda, semangat yang tinggi, serta kualifikasi pendidikan dari pendidiknya adalah 95 persen lulusan Strata Satu (S1) dan sekitar 5 persen lulusan Strata Dua (S2). Dengan latar belakang pendidikan demikian pendidik dan tenaga kependidikan di SMP Negeri 3 Makassar berkinerja baik;
6. Pengalaman kerja guru-guru dalam melaksanakan tugas dan fungsinya sebagai tenaga pendidikan yang rata-rata telah mencapai masa kerja 10 (sepuluh) tahun ke atas;
7. Dukungan anggaran dari dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) yang relatif memadai karena SMP Negeri 3 Makassar memiliki jumlah siswa lebih dari 1000 orang.

B. Kelemahan (*Weakness*)

Beberapa faktor kelemahan terkait penyelenggaraan pendidikan di SMP Negeri 3 Makassar adalah:

1. Guru secara umum tidak memahami apa yang dimaksud dengan Pendidikan Inklusif;
2. Perbedaan pandangan dikalangan guru tentang keberadaan ABK yang mengikuti pendidikan di sekolah reguler;
3. Guru di sekolah inklusif belum memahami perbedaan gangguan perilaku dan mental dari setiap peserta didik berkebutuhan khusus. Akibatnya guru kewalahan menghadapi ABK di sekolah;
4. Kurikulum yang dikembangkan (modifikasi kurikulum) oleh guru belum sesuai dengan kebutuhan ABK. Di sisi lain kurikulum untuk anak normal yang selama ini ada di sekolah belum mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuan (difabel);
5. Belum maksimalnya peran Guru Pembimbing Khusus (GPK);
6. Terbatasnya sarana prasarana yang dibutuhkan dalam mendukung Pendidikan Inklusif.

C. Peluang (*opportunities*)

Beberapa faktor peluang terkait penyelenggaraan pendidikan di SMP Negeri 3 Makassar adalah:

1. Visi dan Misi SMP Negeri 3 Makassar mendukung pengembangan program Pendidikan Inklusif yang kemudian tergambar dengan jelas pada tujuan sekolah dan Rencana Kerja Sekolah (RKS) empat tahunan dan Rencana Kerja dan Anggaran Sekolah (RKAS) setiap tahun;
2. Dukungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Makassar dalam pengembangan program Pendidikan Inklusif melalui pemberian pelatihan, seperti "Pelatihan Pendidikan Layanan Khusus" bagi Guru dan Kepala Sekolah di Kota Makassar;
3. Kebijakan Pemerintah Kota Makassar yang melaksanakan sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) secara *online* sejak tahun 2014 dan di dalam sistem tersebut terdapat salah satu jalur khusus untuk ABK yang diseleksi tanpa pertimbangan kemampuan akademik;
4. Program Direktur Pembinaan PKPLK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam bentuk bantuan sarana dan prasarana serta biaya operasional sekolah penyelenggara Pendidikan Inklusif.

D. Ancaman (*threats*)

Beberapa faktor ancaman terkait penyelenggaraan pendidikan di SMP Negeri 3 Makassar adalah:

1. Rendahnya kesadaran orang tua terhadap pendidikan ABK. Demikian pula masyarakat yang masih kurang berempati dengan keberadaan ABK;
2. Pandangan sebahagian orang tua dan masyarakat yang belum mampu menerima kenyataan bahwa anaknya tergolong ABK;
3. Kurang berfungsinya SLB sebagai pusat sumber untuk memberikan bimbingan kepada guru di sekolah inklusi;
4. Pendidikan Inklusif bagi anak berkelainan/penyandang cacat belum dipahami sebagai upaya untuk peningkatan kualitas layanan pendidikan;

5. Pendidikan Inklusif masih dipersepsi sama dengan Pendidikan Integrasi, sehingga masih banyak pendapat bahwa anak harus menyesuaikan diri dengan sistem yang berlaku di sekolah.

Hasil analisis SWOT terhadap penyelenggaraan pendidikan di SMP Negeri 3 Makassar yang telah dikemukakan digunakan dalam menjawab tiga pokok masalah dalam tulisan ini. Terhadap masalah pokok pertama, yaitu bagaimana kondisi penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar, dapat diuraikan dengan memperhatikan kekuatan (*strengths*) dan kelemahan (*weakness*).

Faktor kekuatan atau dalam hal ini dapat disebut potensi SMP Negeri 3 Makassar seperti motivasi guru dan peserta didik cukup tinggi, hubungan yang baik antara guru dengan guru dan guru dengan peserta didik, guru menggunakan pendekatan, strategi, dan metode bervariasi dalam pembelajaran, lahan yang cukup luas dan dukungan positif dari masyarakat, kualifikasi pendidikan guru adalah 95 persen lulusan Strata Satu (S1) dan sekitar 5 persen lulusan Strata Dua (S2), pengalaman kerja guru, serta dukungan anggaran berupa dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) yang relatif memadai di SMP Negeri 3 Makassar selama ini sebenarnya sangat mendukung untuk mewujudkan penyelenggaraan Pendidikan Inklusif.

Hal yang kemudian terjadi adalah penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di sekolah ini belum berjalan sesuai yang diharapkan. Hal ini dapat dijelaskan dengan menguraikan beberapa hal yang membuat kondisi tersebut terjadi. Diawali oleh proses PPDB. Sistem PPDB di Kota Makassar dilakukan secara *online* yang salah satu jalurnya disebut jalur khusus untuk ABK. Melalui jalur khusus untuk ABK ini, seorang calon peserta didik yang dinyatakan dapat diterima di SMP Negeri 3 Makassar tanpa ada kriteria lain yang dijadikan pertimbangan, seperti kemampuan akademik.

Peserta didik ABK yang dinyatakan diterima tanpa pertimbangan tertentu ini memberi hambatan tersendiri pada guru karena mereka harus bekerja ekstra sebelum memberikan pembelajaran. Kerja ekstra yang harus dilakukan adalah terlebih dahulu melakukan identifikasi dan asesmen untuk menentukan seorang anak dikategorikan sebagai ABK, setelah itu dilanjutkan dengan mengetahui kemampuan akademik awal peserta didik.

Kondisi yang belum sesuai dalam penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di sekolah ini selanjutnya tergambar pada proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas inklusif. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru masih cenderung menyamakan cara menghadapi anak normal yang selama ini di sekolah reguler. Padahal ABK ini harus dihadapi dengan cara berbeda karena mereka memiliki kebutuhan berbeda, baik karena kondisi secara fisik maupun secara intelektual.

Sarana prasarana penunjang pelaksanaan Pendidikan Inklusif yang tersedia di SMP Negeri 3 Makassar masih sangat terbatas kalau boleh dikatakan belum ada yang diperuntukkan secara khusus untuk ABK. Ruang kelas, perpustakaan, toilet, dan kawasan bermain seharusnya dapat mengakomodasi kebutuhan mereka. Jadi sarana prasarana dimaksud selain dapat digunakan oleh anak normal juga dapat digunakan oleh ABK.

Komitmen GPK yang akan mendampingi guru di sekolah juga masih rendah. Hal ini dinilai karena mereka jarang datang ke sekolah untuk mendampingi guru. Alasan mereka mengapa jarang datang mendampingi antara lain karena uang transportasi yang mereka terima bila berkunjung tidak sebanding dengan biaya yang dikeluarkan dan merasa rendah diri karena berasumsi guru di sekolah reguler memandang sebelah mata pada mereka.

Kompetensi guru juga masih terbatas untuk menghadapi ABK. Hal ini tergambar pada tahap awal guru di SMP Negeri 3 Makassar belum dapat mengidentifikasi dan melakukan asesmen terhadap ABK. Kemudian dalam melaksanakan penilaian hasil belajar, juga belum memiliki dan menerapkan sistem penilaian yang mengakomodasi ABK. Sebagai contoh ABK belum dibuatkan instrumen penilaian tersendiri yang berbeda dengan anak normal dan belum memiliki konsep perlakuan terhadap ABK yang dari pelaksanaan penilaian belum mencapai standar yang ditetapkan.

Terhadap masalah pokok kedua, yaitu kendala apa yang dihadapi dalam penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar, dapat dijelaskan dengan memperhatikan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*). Faktor kelemahan (*weakness*) seperti guru secara umum tidak memahami apa yang dimaksud dengan Pendidikan Inklusif, perbedaan pandangan dikalangan guru tentang keberadaan ABK di sekolah reguler, guru belum memahami perbedaan gangguan perilaku dan mental dari setiap peserta didik berkebutuhan khusus, kurikulum yang dikembangkan (modifikasi kurikulum) oleh guru belum sesuai dengan kebutuhan ABK, belum maksimalnya peran GPK, dan terbatasnya sarana prasarana yang dibutuhkan dalam mendukung Pendidikan Inklusif adalah beberapa faktor yang menjadi kendala penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar.

Guru secara umum tidak memahami apa yang dimaksud dengan Pendidikan Inklusif karena setelah SMP Negeri 3 Makassar dinyatakan sebagai sekolah inklusif, guru yang diberi pelatihan sangat terbatas. Guru yang telah dilatih memang diharapkan untuk mengimbaskan kepada guru yang lain, tetapi ternyata itu tidak semudah yang dipikirkan. Selain karena keterbatasan guru yang telah dilatih untuk menyerap seluruh informasi tentang Pendidikan Inklusif dari pelatihan untuk kemudian diimbaskan, juga karena kesadaran guru untuk mengetahui lebih jauh tentang Pendidikan Inklusif sangat kurang.

Perbedaan pandangan dikalangan guru tentang keberadaan ABK di sekolah reguler menjadi kendala tersendiri, khususnya di tahap awal penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar. Perbedaan pandangan ini terutama pada pemikiran bahwa guru akan sulit memadukan tugas mengajar anak normal dan ABK. Apalagi mereka dihindangi oleh beban bahwa mereka harus belajar hal yang selama ini tidak akrab dengan tugas keseharian di sekolah.

Kendala yang lebih dalam lagi adalah dalam hal memahami perbedaan gangguan perilaku dan mental dari setiap peserta ABK. Keterbatasan dalam membaca kondisi ini membuat guru sulit melakukan pembinaan atau penanganan lebih jauh terhadap ABK. Pembinaan dan penanganan yang selama ini mereka lakukan menggunakan pendekatan yang relatif tidak berbeda jauh pada anak normal.

Kurikulum yang dikembangkan (modifikasi kurikulum) oleh guru belum sesuai dengan kebutuhan ABK adalah kendala selanjutnya. Selama ini guru di SMP Negeri 3 Makassar mampu mengembangkan kurikulum tetapi kurikulum yang dikembangkan adalah kurikulum untuk sekolah reguler dengan peserta didik normal. Kurikulum untuk ABK jelas berbeda karena kebutuhan mereka dalam pembelajaran juga berbeda.

Kendala yang sampai saat ini masih menjadi kendala yang masih sulit diatasi adalah belum maksimalnya peran GPK untuk berkunjung dan memberi pembinaan pada guru-guru di sekolah inklusif. Faktor penyebab belum maksimalnya peran GPK seperti telah dijelaskan sebelumnya adalah pada biaya transpor kedatangan mereka di sekolah dan rasa rendah diri terhadap guru sekolah reguler.

Terbatasnya sarana prasarana yang dibutuhkan dalam mendukung Pendidikan Inklusif adalah menjadi kendala klasik yang tidak hanya dialami penyelenggara sekolah inklusif tetapi juga terhadap penyelenggara sekolah reguler. Apalagi sekolah penyelenggara Pendidikan Inklusif juga sekaligus penyelenggara sekolah reguler. Belum lagi penyediaan sarana prasarana pada ABK dalam hal-hal tertentu memiliki karakteristik berbeda dengan sarana prasarana untuk anak normal.

Berbagai kendala dari faktor kelemahan (*weakness*) ini semakin diperparah karena beberapa faktor ancaman (*threats*) seperti rendahnya kesadaran orang tua terhadap pendidikan ABK, pandangan sebahagian orang tua dan masyarakat yang belum mampu menerima kenyataan bahwa anaknya tergolong ABK, kurang berfungsinya SLB sebagai pusat sumber untuk memberikan bimbingan kepada guru di sekolah inklusif, Pendidikan Inklusif bagi anak berkelainan belum dipahami sebagai upaya untuk peningkatan kualitas layanan pendidikan, dan Pendidikan Inklusif masih dipersepsi sama dengan Pendidikan Integrasi.

Terhadap masalah pokok ketiga, upaya apa yang dilakukan dalam rangka mengembangkan penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar, dapat dijelaskan dengan memperhatikan uraian masalah pertama dan kedua yang diintegrasikan dengan uraian empat faktor analisis SWOT di atas. Secara ideal upaya yang dapat dilakukan adalah melaksanakan pelatihan peningkatan kompetensi guru khususnya kompetensi mengenal ABK dan penanganannya, melaksanakan rekrutmen khusus jalur inklusif dalam PPDB yang lebih awal dan memperhatikan aspek akademik, melaksanakan modifikasi kurikulum dan penilaian, menyusun Program Pembelajaran Individual (PPI) khusus ABK tertentu yang membutuhkan, menjalin kerjasama dengan pusat sumber dalam hal ini SLB, pengadaan sarana dan prasarana khusus ABK, serta memberikan pemahaman kepada orangtua dan masyarakat agar masyarakat dapat mengetahui esensi sebenarnya dari Pendidikan Inklusif.

Pelatihan peningkatan kompetensi guru khususnya kompetensi mengenal ABK dan penanganannya karena masih terbatas mendapat undangan pelatihan, guru SMP Negeri 3 Makassar secara mandiri mencari berbagai informasi dan ada diantara guru yang mengikuti pelatihan oleh suatu lembaga. Hal ini dilakukan karena jika menunggu undangan pelatihan butuh waktu yang lama menjadikan seluruh guru mendapat kesempatan untuk meningkatkan kompetensi tentang ABK dan penanganannya. Kemudian upaya lain adalah mendatangkan pakar Pendidikan Inklusif ke sekolah untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan tentang ABK khususnya cara mengidentifikasi dan asesmen ABK.

Rekrutmen jalur inklusif dalam PPDB yang lebih awal dan memperhatikan aspek akademik belum dapat dilakukan karena menyangkut kebijakan di tingkat Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Makassar dan dan Pemerintah Kota Makassar. Modifikasi kurikulum dan penilaian masih dilakukan untuk mendukung program pembelajaran ABK. Modifikasi kurikulum dan penilaian ini masih dilakukan secara terbatas sesuai kemampuan guru baik melalui melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) internal sekolah maupun MGMP tingkat Kota.

Program Pembelajaran Individual khusus ABK tertentu yang membutuhkan belum dilakukan. Program seperti ini membutuhkan keterampilan tersendiri karena selain butuh pengetahuan tentang mata pelajaran juga butuh pengetahuan tentang ABK. Menjaln kerjasama dengan pusat sumber dalam hal ini SLB belum dilakukan secara institusional. Hal yang dilakukan baru sebatas melakukan komunikasi dengan GPK untuk bantuan pendampingan.

Pengadaan sarana dan prasarana untuk ABK dalam rangka mendukung penyelenggaraan Pendidikan Inklusi seperti alat asesmen dan alat bantu lainnya serta memodifikasi ruang belajar agar ramah terhadap ABK belum dilakukan. Hal ini disebabkan pengadaan sarana prasarana untuk ABK tidak berdiri sendiri, tetapi mempertimbangkan proporsinya dengan kebutuhan untuk pengadaan sarana prasarana sebagai sekolah reguler.

Upaya yang memiliki tantangan tersendiri dalam mengembangkan penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar adalah memberikan pemahaman kepada orangtua dan masyarakat agar masyarakat dapat mengetahui esensi sebenarnya dari Pendidikan Inklusif. Upaya pemahaman ini telah dilakukan melalui komite sekolah tentang esensi dari Pendidikan Inklusif

Konsep Pendidikan Inklusif yang dapat disosialisasikan baik kepada warga sekolah maupun masyarakat dapat merujuk pada dokumen Salamanca yaitu:

1. Anak-anak memiliki keberagaman yang luas dalam karakteristik dan kebutuhannya;
2. Perbedaan itu normal adanya;
3. Sekolah perlu mengakomodasi SEMUA anak;
4. Anak penyandang cacat seyogyanya bersekolah di lingkungan sekitar tempat tinggalnya;
5. Partisipasi masyarakat itu sangat penting bagi inklusif;
6. Pengajaran yang terpusat pada diri anak merupakan inti dari inklusif;
7. Kurikulum yang fleksibel seyogyanya disesuaikan dengan anak, bukan kebalikannya;
8. Inklusif memerlukan sumber-sumber dan dukungan yang tepat;
9. Inklusif itu penting bagi harga diri manusia dan pelaksanaan hak asasi manusia secara penuh;
10. Sekolah inklusif memberikan manfaat untuk SEMUA anak karena membantu menciptakan masyarakat yang inklusif;
11. Inklusif meningkatkan efisiensi dan efektivitas biaya pendidikan.

Akhirnya dapat dikatakan bahwa proses mewujudkan SMP Negeri 3 Makassar sebagai sekolah inklusif tidak mudah. Kondisi nyata yang ada baik keadaan guru, tenaga kependidikan, sarana prasarana, kurikulum, serta keterlibatan orang tua dan masyarakat masih serba terbatas. Begitu pula kendala yang menghadang dalam proses mengembangkan Pendidikan Inklusif juga bukan kendala yang mudah untuk diatasi. Salah satu kekuatan besar yang tetap mendorong dan menguatkan komitmen setiap guru dan tenaga kependidikan saat ini di SMP Negeri 3 Makassar adalah adanya harapan bahwa menjadi sekolah inklusif yang diharapkan di tengah tantangan yang tidak mudah, bukan hal yang mustahil.

Kesimpulan dan Harapan

Berdasarkan uraian pembahasan dan solusi tentang penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan. Pertama, terkait kondisi penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar, jika dinilai dari potensi yang dimiliki sekolah seperti dikemukakan pada bahagian pembahasan sebenarnya sangat mendukung untuk menyelenggaraan Pendidikan Inklusif yang lebih baik.

Hal yang terjadi justru pada tahap awal penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di sekolah ini belum berjalan sesuai yang diharapkan. Hal ini tergambar dari berbagai faktor yang saling terkait dan saling mempengaruhi, yaitu proses PPDB yang belum

relevan untuk ABK, proses pembelajaran yang belum berorientasi ABK, sarana prasarana penunjang pelaksanaan Pendidikan Inklusif masih sangat terbatas, komitmen GPK yang masih rendah, dan kompetensi guru masih terbatas untuk menghadapi ABK.

Kedua, terkait kendala apa yang dihadapi dalam penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar, terdiri atas beberapa faktor, yaitu guru umumnya tidak memahami apa yang dimaksud dengan Pendidikan Inklusif terutama di tahap penyelenggaraan Pendidikan Inklusif, perbedaan pandangan dikalangan guru tentang keberadaan ABK karena asumsi mereka sulit memadukan tugas mengajar di kelas reguler dan kelas inklusif, guru belum memahami perbedaan gangguan perilaku dan mental ABK karena belum memperoleh pelatihan memadai dan butuh waktu untuk dapat melakukan hal tersebut, belum melakukan modifikasi kurikulum yang sesuai kebutuhan ABK karena kemampuan untuk melakukannya dimiliki, peran GPK belum maksimal karena faktor keterbatasan dana dari sekolah inklusif dan penyesuaian dengan tugas pokoknya di SLB, serta sarana prasarana masih terbatas karena aturan penggunaan dana yang memiliki batasan dan butuh penyesuaian dengan alokasi dana untuk sektor lain. .

Ketiga, terkait upaya apa yang dilakukan dalam rangka mengembangkan penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar adalah melaksanakan pelatihan peningkatan kompetensi guru khususnya kompetensi mengenal ABK dan penanganannya, melaksanakan rekrutmen khusus jalur inklusif dalam PPDB yang lebih awal dan memperhatikan aspek akademik, melaksanakan modifikasi kurikulum dan penilaian, menyusun Program Pembelajaran Individual (PPI) khusus ABK, menjalin kerjasama dengan pusat sumber dalam hal ini SLB untuk mendapatkan berbagai bantuan dalam menangani ABK, pengadaan sarana dan prasarana khusus ABK, serta memberikan pemahaman kepada orangtua dan masyarakat agar mereka mengetahui esensi dari Pendidikan Inklusif. Berbagai upaya yang dapat dilakukan tersebut sampai saat ini belum dipenuhi semuanya. Hal yang sudah dilakukan adalah secara terbatas melakukan upaya peningkatan kompetensi guru dalam mengenal ABK khususnya kemampuan identifikasi dan asesmen, melaksanakan modifikasi kurikulum dan penilaian khususnya secara individu guru yang menghadapi ABK di kelasnya, melakukan komunikasi dengan GPK untuk bantuan pendampingan tetapi belum menjalin kerjasama secara institusi dengan pusat sumber dalam hal ini SLB untuk mendapatkan berbagai bantuan dalam menangani ABK, serta memberikan pemahaman secara bertahap kepada orangtua dan masyarakat tentang esensi dari Pendidikan Inklusif

Memperhatikan uraian kesimpulan terhadap penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar, maka beberapa hal menjadi harapan dari penulis, yaitu:

1. Kondisi penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di SMP Negeri 3 Makassar yang belum maksimal karena beberapa faktor diharapkan tidak membuat sekolah reguler yang belum menjadi sekolah inklusif berhenti berupaya menjadi sekolah inklusif. Pemikiran ini didasarkan pada alasan bahwa masih banyak ABK yang membutuhkan layanan khususnya layanan pendidikan sesuai kondisinya, tetapi belum mendapatkan layanan dimaksud karena terbatasnya sekolah inklusif termasuk di kota besar seperti Kota Makassar.
2. Kendala yang dihadapi oleh SMP Negeri 3 Makassar sebagai sekolah inklusif diharapkan tidak membuat guru dan tenaga kependidikan di dalamnya berhenti melakukan upaya untuk mengatasi kendala dalam upaya mewujudkan penyelenggaraan Pendidikan Inklusif yang diharapkan. Saat berupaya mengatasi

kendala yang dihadapi, diharapkan pula para pemangku kepentingan di sekolah khususnya guru dan tenaga kependidikan untuk melakukan inovasi layanan terhadap ABK.

3. Upaya yang dilakukan guru dan tenaga kependidikan di SMP Negeri 3 Makassar dalam rangka mengembangkan penyelenggaraan Pendidikan Inklusif meskipun masih belum maksimal, tetapi apa yang telah diupayakan itu dapat menjadi penyemangat untuk lebih mengembangkan Pendidikan Inklusif. Upaya-upaya yang telah dirintis tersebut diharapkan tidak kendor karena hambatan yang lebih berat yang bakal dihadapi di masa datang. SMP Negeri 3 Makassar bahkan harus menularkan upaya-upaya yang telah dilakukan atau praktik terbaiknya dalam menyelenggarakan Pendidikan Inklusif, baik kepada sekolah inklusif yang telah ada maupun terutama terhadap sekolah-sekolah reguler yang akan menjadi sekolah inklusif.

Daftar Pustaka

Direktorat PLB. 2004. Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Inklusif, (Online), <http://www.ditplb.or.id/profile.php?id=53>.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Permendiknas RI) Nomor 70 tahun 2009.

Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010

Riley, Jim. 2012. *SWOT Analysis*, www.tutor2u.net/business/strategy/SWOT_analysis.htm

Santoso, Effendi. Kajian Tentang Pelaksanaan Pendidikan Inklusif Dengan Analisis SWOT di SMP Negeri Inklusi, Surabaya: Pendidikan Luar Biasa, FIP, UNESA, <http://ejournal.unesa.ac.id/article/6070/15/article.pdf>.

Undang Undang Dasar 1945.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

UNESCO, 2012. *The Salamanca Declaration*, unesdoc.unesco.org/image

World Vision International Indonesia. 2008. Pendidikan untuk Semua, www.worldvision.or.id.

www.free-management-ebooks.com. "SWOT Analysis Strategy Skills".

DISIPLIN POSITIF SEBAGAI SARANA PEMBINAAN KARAKTER MENUJU SEKOLAH RAMAH ANAK DI SMP NEGERI 3 GODEAN

Disusun oleh:

Ari Hastarti

SMP Negeri 3 Godean, Sleman, D I Yogyakarta

e-mail: arihastarti1970@gmail.com

ABSTRAK

Sikap disiplin adalah karakter yang dikembangkan oleh dunia pendidikan, tetapi saat ini justru menjadikan karakter anak menjadi “Keras” dan “kurang bijaksana “ dalam tingkah lakunya. Siswa merasa dendam dan merasa tidak diperhatikan dan sekaligus ingin dilindungi. Tujuan penulisan Best Practice ini adalah: untuk mengetahui apakah disiplin positif dapat digunakan sebagai sarana pembinaan karakter siswa menuju sekolah ramah anak di SMP Negeri 3 Godean.

Salah satu alternatif pembinaan karakter siswa adalah dengan Program Sekolah Ramah Anak dengan penerapan disiplin positif di sekolah. Metode yang digunakan adalah pendekatan persuasif. Membentuk Tim Sekolah Ramah Anak (SRA) yang terdiri dari unsur guru, tenaga tata usaha dan siswa. Tim mengadakan workshop untuk guru dan tenaga tata usaha tentang sekolah ramah anak yang di dalamnya ada pembinaan karakter disiplin positif dengan nara sumber dari Pengawas dan Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Disiplin positif yang diterapkan di SMP Negeri 3 Godean ditahun anggaran 2017 mampu menurunkan jumlah aduan konflik internal yang mengindikasikan adanya peningkatan karakter pada guru, siswa , tenaga TU sehingga semua warga sekolah merasa nyaman berada di sekolah dan hal tersebut juga meningkatkan prestasi akademik siswa . Selain hal tersebut peningkatan karakter juga berdampak pada tercapainya indikator sekolah ramah anak sehingga SMP Negeri 3 Godean mencapai katagori Sekolah ramah anak.

Kata Kunci: *disiplin positif; karakter; sekolah Ramah Anak*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Media sosial beberapa bulan terakhir memberitakan ada guru yang meninggal dunia karena dianiaya siswanya, masyarakat di Tanah Air kerap juga disuguhkan pemberitaan soal kasus pelaporan guru oleh orang tua siswa kepada polisi dengan tuduhan telah melakukan kekerasan terhadap anaknya di sekolah. Guru adalah abdi masyarakat dan figur yang selalu disorot, salah satunya guru harus mengajarkan sikap disiplin, agar siswa patuh terhadap tata tertib sekolah dan jika siswa melanggar tata tertib sekolah maka ada hukumannya. Sementara menurut pasal 54 UU Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak dinyatakan setiap anak di dalam dan di lingkungan sekolah wajib dilindungi dari tindakan kekerasan yang dilakukan oleh guru, pengelola sekolah atau teman-temannya di dalam sekolah yang bersangkutan, atau lembaga pendidikan lainnya.

Sikap disiplin adalah karakter yang dikembangkan oleh dunia pendidikan, tetapi saat ini justru menjadikan karakter anak menjadi “Keras” dan “kurang bijaksana” dalam tingkah lakunya sehari-hari. Beberapa siswa cenderung mudah marah, dan egois, semua itu karena mental disiplin yang dikembangkan sebenarnya belum dimengerti oleh siswa. Siswa merasa dendam dan merasa tidak diperhatikan dan sekaligus ingin dilindungi. Kemudian lahirlah program “Sekolah Ramah Anak” yang didalamnya berisi indikator indikator sekolah yang aman bagi siswa. Semua warga sekolah (kepala sekolah, guru, pegawai Tata Usaha, pedagang, petugas kebersihan) diwajibkan mensukseskan program sekolah Ramah Anak. Salah satu usaha untuk mendukung program Sekolah Ramah Anak dan mengembangkan karakter disiplin pada siswa adalah dengan pelaksanaan disiplin positif di sekolah. Disiplin Positif berbeda dengan hukuman, Siswa tetap diajarkan tanggung jawab (Konsekuensi) terhadap apa yang dilakukannya tetapi sebelumnya diberi sosialisai terlebih dahulu. Penerapan disiplin positif di sekolah harus mendapat dukungan dari semua warga sekolah dan orang tua siswa, dalam perjalanan pelaksanaan program tersebut diperlukan Tim pelaksana dari unsur guru, siswa, tenaga Tata Usaha, orang tua dan masyarakat yang kuat dan kemauan untuk menyelesaikan semua permasalahan atau kendala yang menghambat.

SMP Negeri 3 Godean tahun anggaran 2017 memiliki 574 siswa , 39 guru, 9 tenaga Tata Usaha. Lokasi SMP Negeri 3 Godean berada di perbatasan kotadesa (input siswa dari berbagai daerah sekitar) sehingga merupakan perpaduan budaya dan jika siswa tidak mampu beradaptasi dengan baik maka akan rawan konflik sosial, maka diperlukan strategi khusus untuk mencegahnya. Konflik sosial yang mungkin ditimbulkan antara lain konflik siswa dengan siswa, siswa dengan guru, guru dengan guru, guru dengan tenaga administrasi, siswa dengan tenaga administrasi, maka salah satu cara untuk mencegahnya adalah dengan pembinaan karakter antara lain dengan cara penerapan disiplin positif di sekolah.

Tujuan

Tujuan penulisan Best Practice ini adalah: Untuk mengetahui apakah disiplin positif dapat digunakan sebagai sarana pembinaan karakter siswa menuju sekolah ramah anak di SMP Negeri 3 Godean.

Manfaat

Manfaat penulisan Best Practice ini adalah:

1. Bagi Sekolah : Sekolah dapat mengembangkan diri menjadi Sekolah ramah Anak dan mencegah konflik antar warga sekolah
2. Bagi Guru : Guru dapat menyisipkan pendidikan karakter melalui disiplin positif dalam kegiatan belajar mengajar
3. Bagi Siswa : Siswa merasa nyaman belajar jika berada di sekolah

KAJIAN PUSTAKA

Disiplin Positif

Disiplin positif dapat diterapkan di berbagai lingkungan, misalnya rumah, sekolah dan masyarakat. Ada perbedaan persepsi antara disiplin dan disiplin positif. Menurut Flanagan (2013) (<https://www.keselamatankeluarga.com/disiplin-positif-membangun-nilai-kedisiplinan-tanpa-kekerasan/>) dalam presentasinya di “Australasian Conference on Child Abuse and Neglect”, disiplin positif adalah tentang upaya orang tua dalam; Memperkuat hubungan dengan anak; Memahami perspektif anak-anak; Membangun empati; Mempromosikan pengaturan diri (*self-regulation*); Mengurangi hukuman; Memperkuat kepercayaan, dan; Memfasilitasi pemecahan masalah. Dalam hal ini, Flanagan menjelaskan lebih lanjut disiplin positif secara operasional sebagai berikut:

Disiplin Positif bukanlah ...	Disiplin Positif adalah ...
Membiarkan anak melakukan apapun yang mereka mau	Membantu anak mengembangkan kontrol diri sepanjang waktu
Tidak memiliki aturan	Mengomunikasikan dengan jelas
Bereaksi cepat terhadap situasi	Menghormati anak dan mendapatkan rasa hormat dari mereka
Menghukum daripada memukul atau membentak	Mengajari anak bagaimana membuat keputusan yang baik
	Membangun keterampilan dan kepercayaan diri anak
	Mengajarkan sikap respek anak terhadap perasaan orang lain

Ternyata ada perbedaan efek karakter yang nantinya akan terbentuk pada diri anak, begitu juga jika dilaksanakan di sekolah, maka sebaiknya disiplin pola lama diperbaharui dengan disiplin positif

Sekolah Ramah Anak

Sekolah Ramah anak adalah sebuah program untuk menjawab permasalahan konflik antar warga sekolah, ada berbagai pendapat tentang sekolah Ramah Anak, antara lain:

Sekolah Ramah Anak adalah sekolah yang secara sadar berupaya menjamin dan memenuhi hak-hak anak dalam setiap aspek kehidupan secara 3 terencana dan bertanggung jawab. Prinsip utama adalah non diskriminasi kepentingan, hak hidup serta penghargaan terhadap anak. Sebagaimana dalam bunyi pasal 4 UU No.23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang berbunyi : “bahwa anak mempunyai hak untuk dapat hidup tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”. Disebutkan di atas salah satunya adalah berpartisipasi yang dijabarkan sebagai hak untuk berpendapat dan didengarkan suaranya. Sekolah Ramah Anak adalah sekolah yang terbuka melibatkan anak untuk berpartisipasi dalam segala kegiatan, kehidupan sosial,serta mendorong tumbuh kembang dan

kesejahteraan anak. Sekolah Ramah Anak adalah sekolah/madrasah yang aman, bersih, sehat, hijau, inklusif dan nyaman bagi perkembangan fisik, kognisi dan psikososial anak perempuan dan anak laki-laki termasuk anak yang memerlukan pendidikan khusus dan/atau pendidikan layanan khusus.

METODE DAN PROSES PENYELESAIAN MASALAH

Metode

Permasalahan konflik antar warga sekolah akan menghambat prestasi akademik maupun non akademik, untuk itu perlu pencegahan dan penanggulangannya. Semua warga SMP Negeri 3 Godean berjumlah lebih dari 600 orang, menempati area seluas kurang lebih 9.000 m² setiap hari bertemu, tentunya mudah timbul kesalahpahaman antar warga sekolah, misalnya beberapa siswa lapor ke wali kelas ada siswa berkelahi, ada guru membentak siswa sampai menangis, ada guru berkata tidak sopan, ada siswa tidak berangkat karena takut pada pelajaran salah satu guru, ada siswa sering terlambat, ada siswa sering tidak mengerjakan tugas, ada siswa tidak memakai seragam dan lain lain. Semua permasalahan diawali dari karakter siswa, guru, dan warga yang lain, maka diperlukan proses pembinaan untuk guru, siswa dan tenaga tata usaha. Salah satu alternative pembinaan adalah dengan Program Sekolah Ramah Anak yang di dalamnya menitik beratkan pembinaan karakter disiplin positif. Metode yang digunakan adalah pendekatan persuasif.

Langkah langkah Spesifik Dalam Menyelesaikan Masalah

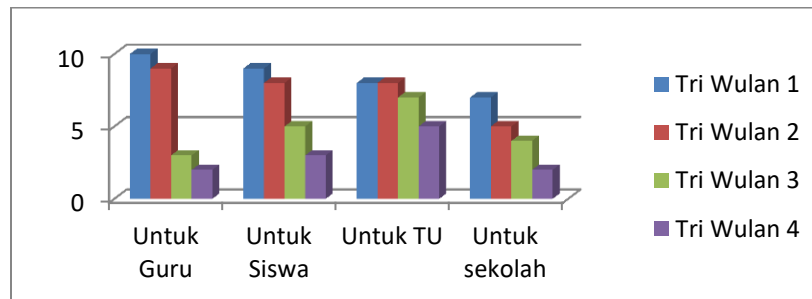
Langkah langkah atau proses penyelesaian masalah adalah:

1. Membentuk Tim Sekolah Ramah Anak (SRA) yang terdiri dari unsur guru, tenaga tata usaha dan siswa.
2. Tim mengadakan *workshop* untuk guru dan tenaga tatauusaha tentang sekolah ramah anak yang di dalamnya ada pembinaan karakter disiplin positif dengan narasumber dari Pengawas dan Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
3. Tim mengadakan sosialisasi tentang Sekolah Ramah Anak dan pembinaan disiplin positif kepada pengurus OSIS yang selanjutnya disebut agen Sekolah Ramah Anak
4. Tim dan pengurus OSIS melaksanakan sosialisasi tentang Sekolah Ramah Anak dan pembinaan disiplin positif kesemua siswa
5. Tim membuat kotak aduan dan semua warga bebas menyampaikan permasalahan
6. Tim membuat daftar permasalahan, selanjutnya berdiskusi dengan kepala sekolah mencari penyelesaian masalah
7. Kepala sekolah bersama perwakilan guru, siswa, tenaga tatauusaha dan orang tua siswa membuat tata tertib guru dan tata tertib siswa beserta point hukuman jika melanggarnya
8. Kepala sekolah mensosialisasikan tata tertib guru dan tata tertib siswa kesemua warga sekolah dalam upacara
9. Kepala sekolah beserta Tim SRA membuat buku saku tata tertib dan membuat administrasi tata tertib
10. Kepala sekolah seminggu sekali membaca surat dari kotak aduan dan selanjutnya membuat forum diskusi dengan guru dan siswa, misalnya: jika siswa tidak mengerjakan tugas maka hukumannya mendapat poin pelanggaran dan diketahui wali kelas, bukan disuruh berdiri didepan kelas terus menerus (siwa tidak tambah disiplin tetapi malah tambah malas belajar),demikian juga saat di sekolah ketika anak datang terlambat, bukan disuruh berdiri di luarkelas, namun sampaikan kerugian yang dialami atau keterlambatan tersebut dan berdiskusi untuk membahas bagaimana caranya agar untuk selanjutnya tidak

lagi terlambat, guru tetap harus menjaga harga diri anak dengan tidak mempermalukan di depan umum seperti menceritakan kesalahan kepada orang lain serta tidak mengancam dan membentak. Berkomunikasi dengan efektif dalam proses pembelajaran. Sering guru memberikan nasihat kepada anak yang sebenarnya tujuannya baik, namun ternyata hal itu tidak efektif jika pilihan bahasa yang digunakan tak tepat. juga dapat diajarkan membuat resolusi yaitu berjanji dan membuat rencana agar kesalahan yang sama tidak terulang lagi, membuat kesepakatan bersama terhadap aturan main yang diterapkan baik di sekolah maupun di rumah. Jika di sekolah aturan tersebut dibuat melibatkan semua personel kelas, lewat diskusi dan negosiasi. Dalam kesepakatan tersebut harus dinyatakan dengan positif dan menggambarkan apa yang harus dilakukan bukan apa yang dilarang. Misalnya semua siswa memakai pakaian dengan rapi dan berbicara dengan santun, datang ke sekolah tepat waktu. Kemudian harus dijelaskan konsekuensi jika kesepakatan tersebut dilanggar dan dibuat secara tertulis di area yang mudah dijumpai. Lalu jika telah dibuat masih terjadi masalah maka kesepakatan dapat ditinjau ulang untuk dicarikan solusi bersama

HASIL DAN PEMBAHASAN

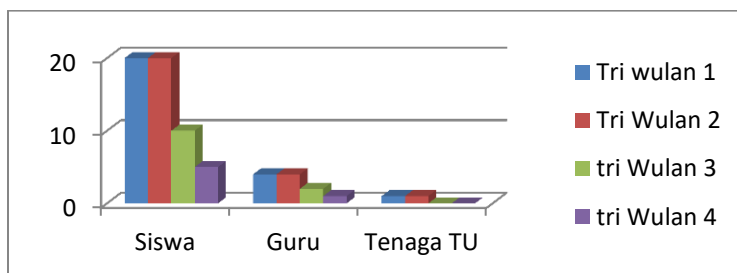
Disiplin positif yang diterapkan selama satu tahun di SMP Negeri 3 Godean mempunyai dampak yang menggembirakan, jika dilihat dari jumlah surat aduan yang dimasukan ke kotak aduan maka dapat dilihat di grafik berikut:



Berdasarkan grafik tersebut maka dapat disimpulkan bahwa disiplin positif yang diterapkan di SMP Negeri 3 Godean ditahun anggaran 2017 mampu menurunkan jumlah aduan konflik internal yang mengindikasikan adanya peningkatan karakter pada guru, siswa, tenaga TU sehingga semua warga sekolah merasa nyaman berada di sekolah dan hal tersebut juga meningkatkan prestasi akademik siswa. Selain hal tersebut peningkatan karakter juga berdampak pada tercapainya indikator sekolah ramah anak sehingga SMP Negeri 3 Godean mencapai kategori Sekolah ramah anak.

Pada awal tri wulan 1 jumlah aduan terbanyak ditujukan kepada guru dalam bentuk laporan ke walikelas, hal tersebut mengindikasikan konflik antara siswa dengan guru mendominasi karena adanya perbedaan pemahaman tentang peraturan sekolah dalam program Sekolah Ramah Anak, guru beranggapan program sekolah Ramah anak tidak mendidik siswa disiplin dan terlalu memanjakan anak, maka perlu adanya *workshop* tentang Sekolah Ramah Anak yang di dalamnya berisi cara penerapan disiplin positif. Setelah diakan kegiatan *workshop* maka di triwulan selanjutnya mengalami penurunan pengaduan yang dapat diartikan menurunnya jumlah konflik guru dengan siswa, sehingga siswa lebih nyaman dan merasa aman di

sekolah. Jumlah siswa yang terlambat juga mengalami penurunan jumlah seperti terlihat di grafik berikut:



Berdasarkan data grafik di atas, maka dapat terlihat bahwa jumlah siswa, guru dan tenaga TU mengalami penurunan dan dapat dikatakan bahwa setelah pelaksanaan disiplin positif semua warga sekolah berkepentingan meningkatkan kinerjanya.

Pelaksanaan disiplin positif diawali dari hubungan yang kuat antara guru dengan siswa serta rasa percaya yang dalam dalam diri siswa. Harus diakui mengubah pembentukan karakter dan kepribadian anak lewat disiplin positif bukan hal mudah karena orang tua dan guru hari ini adalah produk pendidikan masa lalu yang masih bersinggungan dengan kebiasaan mendidik dengan cara lama. Namun jika semua pihak menyadari kekerasan dalam mendidik bukan solusi karena hanya menimbulkan trauma psikis yang membekas dalam kejiwaan si anak maka perlu komitmen untuk menerapkannya dalam lingkungan sekolah dan kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan dari penulisan *Best Practice* adalah: disiplin positif dapat digunakan untuk sarana pembinaan karakter siswa menuju Sekolah Ramah Anak di SMP Negeri 3 Godean

Saran

Saran ini kami sampaikan supaya pelaksanaan disiplin positif dapat berjalan lebih lancar:

1. Perlu dikembangkan angket untuk menjangkau aspirasi lebih detail dari siswa, guru dan tenaga TU
2. Perlu keterlibatan guru BK dalam pelaksanaan program Sekolah Ramah Anak

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.keselamatankeluarga.com/di disiplin-positif-membangun-nilai-kedisiplinan-tanpa-kekerasan/> diunduh di Yogyakarta, tanggal 18 April 2018

(<https://www.keselamatankeluarga.com/di disiplin-positif-membangun-nilai-kedisiplinan-tanpa-kekerasan/>) diunduh di Yogyakarta, tanggal 18 April 2018

<http://www.kla.id/sekolah-ramah-anak/> diunduh di Yogyakarta, tanggal 18 April 2018

<http://www.kpai.go.id/hukum/undang-undang-republik-indonesia-nomor-35-tahun-2014-tentang-perubahan-atas-undang-undang-nomor-23-tahun-2002-tentang-perlindungan-anak/> diunduh di Yogyakarta, tanggal 18 April 2018

Rancangan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Budaya *Bahandep*

Ariyati

SMPN 3 Pulau Hanaut, Kotawaringin Timur, Kalimantan Tengah

Ariyati363@gmail.com

Abstrak

Karya ini didasarkan pada permasalahan rendahnya hasil ketrampilan berbicara pada siswa kelas 7 ruang 2, SMPN 3 Pulau Hanaut. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes berbicara pada siswa, dan wawancara. Data dianalisis dengan menggunakan descriptive statistik untuk data kuantitatif dan interaktif model untuk data kualitatif. Data kuantitatif menunjukkan bahwa penerapan metode pergeleran berbasis budaya *bahandep* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam ketrampilan berbicara. Hal ini bisa dilihat dari hasil pre-test dan post- test yang menunjukkan perubahan. Skor rata-rata pre-test adalah 63, sedangkan skor yang skor rata-rata post-test yang dicapai siswa adalah 72. Peningkatan ketrampilan ini juga didukung oleh pencapaian hasil pembelajaran siswa yang mengalami peningkatan dari 40% siswa yang mencapai KKM menjadi 80% siswa mencapai KKM. Data kualitatif menunjukkan sebagian besar siswa menyatakan penerapan metode pergeleran berbasis budaya *bahandep* membantu meningkatkan ketrampilan berbicara. Sebagian besar siswa berpendapat penerapan inovasi pembelajaran ini dapat memfasilitasi mereka untuk memperbaiki kesalahan selama proses pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa penerapan inovasi pembelajaran memberikan nilai positif yang dapat membantu meningkatkan motivasi, tanggung jawab, kerja sama, rasa percaya diri Hasil inovasi rancangan pembelajaran ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berbicara meningkat secara signifikan. Mereka mampu bekerjasama sama dalam tim dalam memahami isi materi dan menyampaikan kepada siswa lain dengan benar.

Kata Kunci: *Ketrampilan Berbicara, Metode Pergeleran, Budaya Bahandep*

Pendahuluan

Undang – Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 37 menyatakan bahwa:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat : (a) pendidikan agama; (b) pendidikan kewarganegaraan; (c) bahasa ; (d)) matematika; (e) ilmu pengetahuan alam; (f) ilmu pengetahuan sosial; (g) seni dan budaya; (h) pendidikan jasmani dan olahraga; (i) ketrampilan/kejuruan; (j) muatan lokal

Berdasarkan isi Undang-Undang tersebut, bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah.

SMPN 3 Pulau Hanaut mengembangkan pengelolaan pembelajaran Bahasa Inggris dengan upaya memenuhi standar yang ditetapkan. Standar tersebut meliputi Standar isi, proses, SKL, sarana prasarana, tendik dan penilaian. Keenam standar tersebut sangat diperhatikan dalam pengelolaan pembelajaran.

Faktanya, masih banyak masalah dihadapi siswa. Masalah tersebut adalah: 1. Siswa mengalami kesulitan mengucapkan kata dengan benar; 2. Siswa tidak lancar berbicara dalam bahasa Inggris; 3. Siswa kesulitan menampilkan dialog dengan baik; 4. Siswa tidak percaya diri ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Inggris pun masih banyak yang belum tuntas.

Mestinya, pembelajaran bahasa Inggris dapat mengantarkan siswa berkompetensi tinggi, khususnya dalam ketrampilan speaking (berbicara). Untuk memperoleh kompetensi tinggi, pembenahan cara mengajar sangat diperlukan. Untuk itu, cara mengajar secara konvensional yakni penjelasan melalui ceramah dan penyelesaian tugas berdasar buku teks harus dibenahi.

Salah satu tindakan yang harus dilakukan guru adalah memperbaiki rancangan pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, pembenahan juga dapat dilakukan dalam pengembangan alat peraga/media, sumber belajar, bahan dan tehnik penilaian.

Rancangan pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi lisan (*speaking*) ini dilakukan melalui metode pembelajaran pergelaran (*role playing*) berbasis budaya *bahandep*. Metode ini dinilai sangat efektif sebagaimana isi Permendiknas No. 65 tahun 2013 yang menyatakan bahwa, "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat serta perkembangan fisik serta psikologis peserta didik." (hal:1)

Mengacu pada latar belakang tersebut, penulis mengajukan rumusan masalah yang berkaitan dengan pertanyaan apakah metode pembelajaran pergelaran (*role playing*) berbasis budaya *bahandep* dapat meningkatkan hasil ketrampilan berbicara siswa kelas 7 ruang 2.

Best Practice ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode pergelaran (*Role Playing*) berbasis budaya *bahandep* mampu meningkatkan ketrampilan berbicara siswa kelas 7 ruang 2 SMPN 3 Pulau Hanaut.

Kajian Teori

Berbicara (Speaking)

Pemerintah melalui Permen No. 59, 2014 menyatakan bahwa, "tujuan pembelajaran bahasa Inggris adalah untuk mengembangkan kompetensi berkomunikasi (*students' communicative competence*) mengenai pengetahuan faktual dan prosedural dengan menggunakan berbagai teks lisan maupun tertulis dengan ciri kebahasaan yang sistematis." Berangkat dari pernyataan tersebut, ketrampilan berbicara menjadi bagian sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran bahasa.

Beberapa ahli bahasa mendefinisikan ketrampilan berbicara (*speaking*). Mackey (di Beni, 2012: 6) mendefinisikan berbicara (*speaking*) sebagai ekspresi lisan yang meliputi penggunaan pola ritme dan intonasi yang benar serta cara yang benar untuk menyampaikan makna. Lazaration dalam Cele-Murcia (2002) (dalam Fauziati, 2010: 17) menyatakan bahwa berbicara (*speaking*) adalah, "an activity requiring the integration of many subsystem and all these factors combine to make speaking a second or foreign language a formidable task for language learners." Disamping itu, Nunan (dalam Widagdo, 2012:6) berpendapat bahwa berbicara (*speaking*), "consists of short, often fragmentary utterances, in a range of pronunciation." Hal ini berarti bahwa ketika seseorang berbicara maka pernyataan akan diproduksi.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, disimpulkan bahwa berbicara (*speaking*) adalah ekspresi lisan dalam pembelajaran bahasa kedua atau bahasa asing yang merupakan kombinasi beberapa faktor seperti pola irama, intonasi, susunan kata, cara pengucapan untuk menyampaikan makna secara benar.

Kriteria Berbicara yang Baik

Underhill, 1987 (dalam Widagdo, 2012:11) berbicara (speaking) yang baik memiliki beberapa kriteria. Kriteria tersebut adalah grammar atau susunan kata, kosa kata, cara pengucapan kata, kelancaran, dan pemahaman terhadap isi percakapan.

Mengacu pada definisi dan kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa kriteria berbicara yang baik meliputi:

1. Siswa dapat mengucapkan kata dengan benar.
2. Siswa dapat mengorganisasikan kata dengan benar.
3. Siswa dapat menggunakan kosa kata dengan benar.
4. Siswa lancar melakukan komunikasi.
5. Siswa memahami isi dialog.

Pergelaran (*Role Playing*)

Pergelaran (*role playing*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang direkomendasikan untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Barrows dan Zorn, 1990 (dalam Fauziati, 2010:19) yang menyatakan bahwa *role playing* (pergelaran) merupakan metode yang memotivasi siswa untuk berbicara tanpa rasa takut.

Schmuck, Richard. A dan Patricia A. Schumck (2001:182) menyatakan bahwa *role playing* (pergelaran) merupakan tehnik yang bisa digunakan dalam berbagai keadaan. Sedangkan Hamalik, 1990(dalam Widagdo, 2012:6) mendefinisikan *role playing* (pergelaran) merupakan penerapan pembelajaran berdasarkan pengalaman yang berguna untuk mengembangkan komunikasi diantara siswa.

Mengacu pada beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *role playing* (pergelaran) merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang bermanfaat untuk mengembangkan komunikasi.

Budaya *Bahandep*

Bahandep merupakan salah satu kearifan lokal yang dimiliki suku Dayak Pesisir. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan tokoh adat, *Bahandep* (bekerja sama) adalah kebiasaan masyarakat setempat untuk bekerja sama menyelesaikan pekerjaan tanpa meminta upah. Pekerjaan yang dimaksud meliputi pekerjaan di sektor domestik maupun publik. Sebagai contoh, membangun jembatan, menanam dan memanen padi, membangun rumah.

Bahandep dilakukan secara bergantian. Sebagai contoh, satu keluarga memiliki agenda menanam padi, maka masyarakat di sekitarnya membantu mengerjakannya. Hal ini akan dilakukan oleh keluarga tersebut ketika ada keluarga lain yang memiliki pekerjaan publik maupun domestik lainnya.

Nilai budaya *bahandep* inilah yang penulis ambil sebagai salah satu kearifan lokal yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan budaya *bahandep* ini, didukung oleh para siswa yang mayoritas bertempat tinggal di daerah pesisir.

Metode dan Proses Penyelesaian Masalah

Pencapaian kompetensi peserta didik dalam bahasa Inggris tidak cukup melalui tes tulis saja, akan tetapi juga melalui tes lisan. Salah satu ketrampilan yang dalam perkembangannya paling bermasalah antara lain ketrampilan berbicara (speaking).

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan selama proses pembelajaran, ditemukan beberapa masalah sebagai berikut: 1. Siswa mengalami kesulitan mengucapkan kata dengan benar; 2. Siswa tidak lancar berbicara dalam bahasa Inggris; 3. Siswa kesulitan membawakan dialog dalam bahasa Inggris dengan baik; 4) Siswa tidak percaya diri ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

Hasil dari wawancara menyatakan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran berbicara (*speaking*). Hal ini didukung oleh hasil pre-test yang menunjukkan bahwa 40% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tidak optimalnya pencapaian hasil belajar tersebut. Faktor yang pertama adalah pembenahan kekeliruan siswa dalam berkomunikasi dan umpan balik secara individu tidak bisa segera dilakukan karena keterbatasan waktu. Faktor yang kedua adalah siswa hanya bisa berbicara bahasa Inggris di sekolah. Sebagai bahasa asing, bahasa Inggris tidak digunakan sebagai bahasa komunikasi di rumah, sehingga siswa memiliki sedikit kesempatan untuk menggunakannya di luar kelas. Faktor ketiga adalah proses pembelajaran yang tidak bervariasi. Baik dari situasi maupun topik yang tidak kontekstual. Siswa dipertemukan dengan situasi dimana mereka jarang memiliki kesempatan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Sebagai akibatnya, siswa tidak terbiasa bertutur dalam bahasa Inggris. Topik yang jauh dari kehidupan mereka sehari-hari juga ikut andil di dalamnya. Faktor keempat adalah kurangnya motivasi siswa untuk berkomunikasi dalam pembelajaran bahasa. Siswa juga tidak percaya diri ketika dituntut untuk bertutur dengan menggunakan bahasa Inggris. Masalah ini barangkali disebabkan oleh rasa malu untuk berbicara di depan kelas. Hal ini berakibat kelas menjadi pasif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, untuk mencapai kompetensi peserta didik secara optimal. Inovasi yang dilakukan penulis menggabungkan metode pergelaran (*role playing*) dengan budaya *bahandep*. Inovasi dipilih dengan pertimbangan bahwa pergelaran (*role playing*) mendorong siswa untuk berkomunikasi dengan temannya. Dengan budaya *bahandep*, siswa memiliki kesempatan untuk lebih mengenal budaya mereka. Siswa juga lebih memahami sekaligus menerapkan nilai luhur yang terkandung dalam budaya *bahandep*. Siswa juga lebih bersemangat dan termotivasi untuk berkomunikasi karena topik yang mereka komunikasikan adalah kebiasaan yang mereka lakukan sehari-hari.

Mengacu pada hal tersebut, penulis yakin bahwa rancangan pembelajaran yang berupa metode pergelaran berbasis budaya *bahandep* akan menjadi solusi efektif bagi permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran berbicara (*speaking*).

Rancangan Pembelajaran

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi siswa, pembelajaran bahasa Inggris ini dirancang sebagai berikut.

1. Menentukan jenis pergelaran (*role playing*) yang digunakan.
2. Menentukan topik dialog sesuai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
3. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati penampilan siswa.
4. Mendesain rubrik penilaian ketrampilan berbicara.
5. Menentukan standar setiap kriteria penilaian ketrampilan berbicara.
6. Menentukan skala penilaian ketrampilan berbicara.
7. Menguji coba rubrik penilaian ketrampilan berbicara.
8. Melakukan uji ketrampilan berbicara kepada siswa dengan langkah berikut:
 - a. Guru memberi penjelasan singkat mengenai rubrik penilaian.
 - b. Guru meminta siswa membentuk kelompok dialog.
 - c. Guru meminta siswa untuk memilih topik yang disiapkan.

Topik tersebut adalah membuat lubang tanam (*menugal*), menanam padi dan memanen padi.

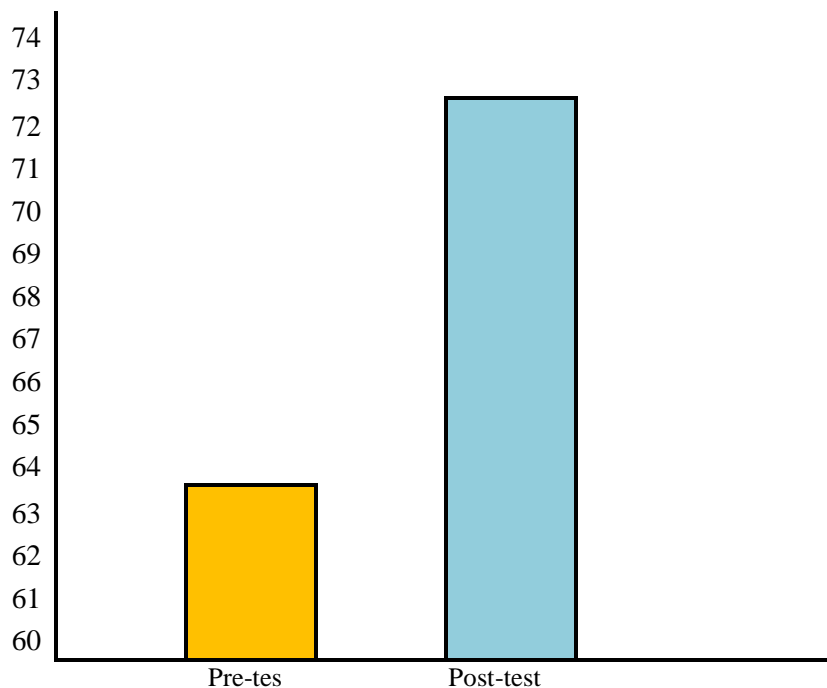
- d. Guru memberikan dialog rumpang kepada siswa sesuai dengan topik.
- e. Guru meminta siswa melengkapi dialog tersebut di rumah.
- f. Guru mendiskusikan jangka waktu penyelesaian tugas dengan siswa.
- g. Guru dan siswa mengamati penampilan tiap kelompok.
- h. Guru dan siswa memberikan umpan balik, masukan.
- i. Siswa mencatat semua masukan dan umpan balik dari guru dan teman untuk memperbaiki kesalahan.
- j. Siswa menampilkan kembali peran di depan kelas.

Hasil dan Pembahasan

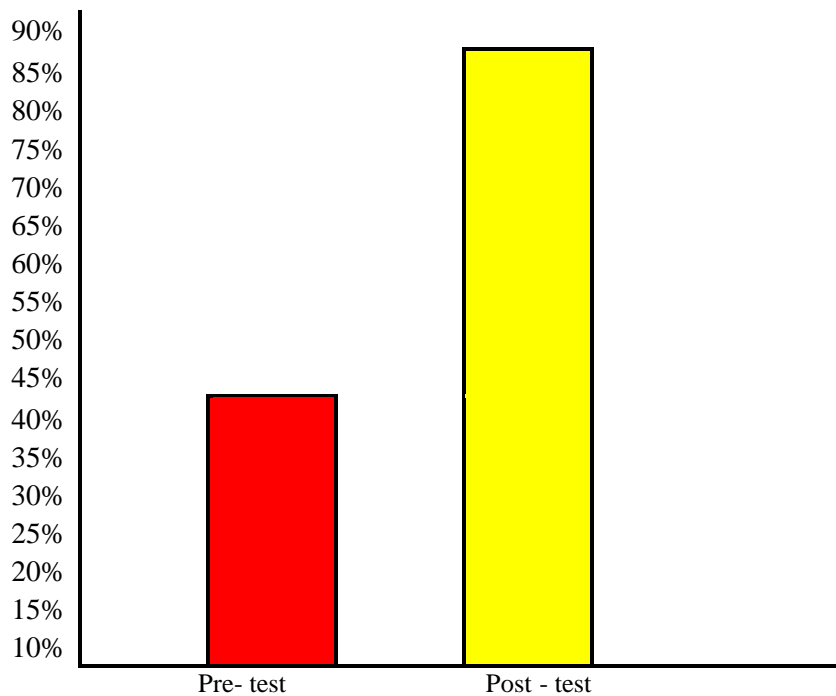
Data yang yang dikumpulkan oleh penulis diambil melalui tehnik tes dan wawancara.

1. Tes berbicara

Tes ini digunakan untuk memperoleh data kuantitatif dari ketrampilan berbicara siswa. Tes diberikan sebelum dan sesudah penerapan inovasi pembelajaran. Data yang diperoleh dari tes berbicara tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Skor rata-rata tes berbicara sebelum dan sesudah inovasi pembelajaran



Gambar 2 Prosentase siswa yang mencapai KKM pada saat pre-test dan post-test

2. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dibagi dalam 3 kategori, yaitu:
 - a. Peran inovasi rancangan pembelajaran dalam memperbaiki kesalahan dalam proses pembelajaran berbicara (speaking)
 - b. Fasilitasi inovasi rancangan pembelajarn dalam peningkatan kemampuan berbicara
 - c. Nilai pembelajaran, yakni kerja sama, tanggung jawab dan percaya diri,

Data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan ketrampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode pergelaran berbasis budaya *bahandep*. Skor rata – rata pre-test adalah 63. Sedangkan skor rata – rata siswa pada post-test menunjukkan peningkatan yakni 72.

Peningkatan ketrampilan berbicara ini juga didukung oleh hasil capaian pembelajaran yang ditunjukkan oleh gambar 2. Pada tahap pre-test, hasil capaian pembelajaran siswa yang mencapai KKM sebanyak 40%.. Sedangkan pada tahap post-test, hasil capaian pembelajaran siswa yang mencapai KKM sebanyak 80%.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara terhadap 20 siswa kelas 8-1. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penerapan metode pergelaran berbasis budaya *bahandep* ini membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan ketrampilan berbicara. Dengan penerapan inovasi rancangan pembelajaran ini, siswa yang tidak berani berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris memiliki tantangan untuk berpartisipasi aktif.

Sebagian besar siswa juga mengatakan bahwa penerapan inovasi pembelajaran ini dapat memfasilitasi mereka untuk memperbaiki kesalahan selama berkomunikasi. Kesalahan dari pengucapan kata, kelancaran berkomunikasi, pemahaman isi dialog, diperbaiki melalui inovasi pembelajaran ini. Dengan demikian, ketercapaian hasil pembelajaran secara optimal dapat dicapai.

Melalui penerapan inovasi rancangan pembelajaran ini, sebagian besar siswa juga berpendapat bahwa inovasi ini memberikan nilai pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, tanggung jawab, kerja sama dan rasa percaya diri. Melalui metode ini, siswa diantarkan untuk memahami isi teks dan menyampaikannya kepada yang lain. Siswa juga difasilitasi untuk bisa mengucapkan kata dengan tepat dan mengorganisasikan kata dengan baik sehingga mereka tidak malu atau ragu lagi untuk berbagi dengan teman sebagai perwujudan rasa tanggung jawab menyampaikan isi teks. Perpaduan metode pergelaran (*role playing*) dengan budaya *bahandep*, membuat siswa termotivasi dan senang karena topik yang dikerjakan berkaitan dengan kegiatan kebersamaan, saling bantu, yang mereka lakukan sehari-hari.

Kesimpulan dan Saran

Simpulan

Penerapan rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode pergelaran (*role playing*) berbasis budaya *bahandep* sangat efektif digunakan. Sebagai bukti adalah hasil tes yang diujikan kepada siswa menunjukkan bahwa skor rata-rata pembelajaran meningkat dari 63 menjadi 72. Begitu juga dengan pencapaian hasil belajar yang mengalami peningkatan dari 40% siswa mencapai KKM menjadi 80% siswa mencapai KKM.

Saran

Agar penguasaan ketrampilan berbicara optimal, hendaknya inovasi rancangan pembelajaran ini digunakan dalam pembelajaran ketrampilan berbicara dalam bahasa Inggris

DAFTAR PUSTAKA

- Celce –Murcia, Marriane (ed).(2002). *Teaching English as a Second or Foreign Language*. Boston, MA : Heinle and Heinle
- Fauziati, Endang. (2010). *Teaching English As a Foreign language (TEFL)*. Surakarta : Era Pustaka Utama
- Kirkgoz, Yasemin. (2011). A Blended Learning Study on Implementing Video Recorded speaking Tasks in Task-Based Classroom Instruction. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*,10(4)
- Kuswardani, N. & Wahyuni, R.B. *Encouraging Students in Speaking Through Videoing Activity*. Retrieved from www.litu.tu.ac.th.FLLTCP.Proceeding
- Permendiknas No. 65. (2013). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Schmuck, Richard A.& Patricia A. Schmuck. (2001). *Group Press in the Classroom*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Soffee, Kim. (2014). Developing Autonomous Learning for Oral Proficiency Using Digital Story Telling. *Language Learning & Technology*, 18(2), 20-35

Undang-Undang Sisdiknas No.20 tahun 2003. (2003). Jakarta: Sinar Grafika

Widagdo, Beni.(2012). *The Use of Role Play to Improve Students' Speaking Skill*.
Surakarta: Sebelas Maret University

IMPROVING STUDENTS' WRITING SKILL OF RECOUNT TEXT BY USING WORDS IN TRAP

Arlin Muhardika

SMP Negeri 7 Dumai, Kota Dumai, Provinsi Riau

Email: arlinmuhardika85@gmail.com

Abstract

The purposes of this research are to improve students' writing skill of recount text and find out factors which influenced students' writing skill of recount text by using words in trap at grade VIII.2 SMP Negeri 7 Dumai, year 2016/2017. It is considered as Classroom Action Research (CAR), which used cycle system: plan, action, observation, and reflection. It was done in two cycles and six meetings. Test, observation, and interview were the techniques of collecting data. From the gathered data, Words in Trap improved students writing skill of recount text. The significant improvement could be seen from the mean score on each cycle: cycle 1 (70,71) and cycle 2 (86,71). Students' antusias and excitement, all the steps in writing class of using words in trap, and condusive situation in teaching learning process of writing itself effected students' skill in writing recount text. Briefly, teaching writing by using Words in Trap is great, an applicable media which provely improved students writing skill of recount text.

Kata Kunci: Words in Trap, Writing, Recount Text

Introduction

Most of people don't love to write. They thought that writing is a boring activity. Usually, they don't know how to start their writing. Actually they don't have motivation to write and they are not accustomed to write. There are many kind of hobbies but writing is the last choise. Only a small number of people have writing as their hobby.

Language interpretes meaning and writing is a way to express our ideas and thoughts. Different with speaking which we can delivery it directly, writing must be follow the technic and genres of written text. People write something based on their goal. The goal is lead by motivation. Actualy, writing is a part of literation. Now adays, in Indonesia, we are still behind far away from society which is called Literate Community. Means that, we still don't love reading, yet writing. We don't feel or need to write and put writing as a part of our life. Recently, goverment intended Literation as the main poin at school. Developing literation mean to improve Indonesian's education. Ma'mur (2010:5) said that writing is used in society to deliver meaning. Writing is a skill required many competencies included: vocabulary, grammar, tences, lexcycal grammar, generic structure, etc.

Biside expressing our thoughts, writing also can express our emosion. It is because one of the function of writing is to communicate. We can share our story, our imagination to others by writing. It is counted as the creativity. A good writer must be a good reader. By reading a lots of book, someone can write well. Inspired and to be

inspired is the magic of writing. In short, writing is the sophisticated media in communication.

Academically, students have to be able in writing based on curriculum. Started from the elementary school until university. Students used to get problem when they are demanded to write. They love to talk, to share information and to discuss a topic but, it will be disaster for them if they have to express their idea and thought in written especially in English. They were lack of motivation to do it for many reason: no time, no idea, don't know how to start, can not deal with the tenses and grammar, don't know the basic of writing, don't recognize the technic of writing, ect.

The researcher and also a teacher felt worry about this condition. For those number of reasons about how important writing is. But, the fact said that students writing skill at grade VIII.2 were low. The researcher had found the big problem, and it was vocabulary, How can they write a text with poor vocabulary? How can they start writing if they don't have many word to express the idea? It is very urgent problem which must be solved. Simon & Schuster (2003:179) stated "*a strong vocabulary is essential of being a good writer*".

In this condition, the researcher also blame herself. Her teaching tented to teacher orientation, rarely applying method of teaching, seldom using media. This condition influenced to students' motivation. They don't have passion to learn, yet to write. The researcher was motivated to change students' mind set about writing and motivate students to write. Further, the researcher would like to improve her competencies in teaching, to up date her teaching method and to up grade her knowledge in education.

After searching on internet, reading a lot of book and googling some methods and media to motivate students in improving their writing skill. The researcher needed a media to stimulate students to enrich their vocabulary and metode to get the effective way to deliver the message and create positive atmosphere to controll the classroom. She then, by inspired of puzzle and scrabble, came an idea in mind, a simple and practical innovation "Word in Trap" with some steps in teaching learning and cooperative as the background. Based on those reasons, the researcher attracted and intended to conduct a research entitled "**IMPROVING STUDENTS' WRITING SKILL OF RECOUNT TEXT BY USING WORDS IN TRAP**". Yet, She believed that this media would help students to improve their writing skill.

Writing Skill

Writing is hard to be taught. It needs a lot of ability, enriched vocabulary, good in grammar, deal with tenses, great in constructing sentences. According to Fatburrohman dan Sutikno (2011:7) "Writing is complex process". Richards and Renandya (2002:303) said "there is no doubt that writing is the most difficult skill for language learners to master". Added by Iskandarwassid and Sunendar (2011:248), "*Aktivitas menulis merupakan bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling dikuasai oleh pelajar setelah kemampuan mendengar, berbicara dan membaca*".

Not only to express the thought, but also to deliver the message are the function of writing as tool of communication. Nunan (2003:83) said "Language exists to fulfill a range of communication". In short, writing is very important skill, even it is hard to be master, as a teacher, the researcher has an obligation to improve her student and facilitate them.

Recount Text

Writing is one of four skill that a students must master it. It is a productive skill. This is a hard skill to be mastered because it is very complicated. Mostly, people hate to write because a good writing needs alot of competencies: vocabulary, grammar, tences, etc. When someone wants to write they have to think first, and it requires alot of abilities. People writes based on the aim. As stated by O'Malley and Pierce (1996:137) that writing has it's own goal and the goal will defined the type of text. For junior high school, especially grade VIII, there are three genres of text: descriptive, recount and narrative. According to Brown (2004: 219), there are three main genres of writing: Academic writing, Job related-writing and personal writing. And writing a recount text is included to personal writing.

Each texts has their own sctrutue. It built the text which consist of paragraphs. Each paragraph expressed the part of sctructure. Sonka (1981:176) said *When paragraphs describe a process, it is generally organized in chronological order.* Wardiman, Jahur and Djusma (2008:116) stated recount has three parts: orientation, events and reorientation. The same thought with, Zaida (2013: 68), she said recount text consists of three main parts: Orientation, events, and reorientation. These three main parts was the indicators of recount text in this research.

Words in Trap

One major thing in writing is vocabulary. The researcher do belive that vocabulary is the basic of writing. It is strengthen by Simon & Schuster (2003:179) "*a strong vocabulary is essensial of being a good writer*". Added by Nunan (2003:117) "*The status of vocabulary has been enhanced*". Brown (2004:229) stated that three major technigue used to assess vocabulary are (a) defining, (b) using word in a sentences.

In this research, the researcher applied words in trap in order to increase students vocabulary. Tarigan (2011:2) quoted "*kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada komunitas dan kualitas kosakata yng dimilikinya.* So, it is clear that by enriching students' vocabulary, it would improve students' writing skill.

Words in Trap is a media to improve students' skill. Sanusi (2016: 297) said that Media has important role in the proses of teaching learning. Hanafiah dan Suhana (2012:59) stated that media is every shapes of simultanous and tools which is prepared by teacher to support students learn fastly, percisely, easily, and correctly. Fatburrohman dan Sutikno (2011:56) said that the function of media is mediator or escord which giving information and knowledge in interaction between teacher and students. Added by Saribu (2017:82) that a media should should be easy to use by teacher and students. It is strengthenned by RidaWita (2017:191) that media is a simple tool to understand the lesson.

Yet, Words in Trap is setted to be applied in cooperative learning because the researcher believed that cooperative learning would elaborated students' vocabulary and improved students writing skill. This atmosphere is trusted to help students. Refita (2017: 158) noted that teachers are demanded to create dinamic atmosphere in the classroom to improve students's achievement. Acoording to Hartinah (2009:10) the importance of using cooperative learning that students can compare theirselves, positive attitude can be developed, losing the moral burden, losing the tension, and advance their passion of life. Hamidah and Jauhar (2014:253) stated student should be accustomed to live and work together in group, they would aware to the weakness and strength themselves, so they can complete each other. Suprijono (2010: 54) said that cooperative learning is learning based on social. It means that cooperative learning is a social

activity which interaction and communication included. In line with, Suyatno (2009: 51) pointed that in cooperative learning, students are trained and accustomed to share knowledge, experiences, tasks and being responsible. Mariyani (2017: 145) thought that in cooperative learning, students elevate their high order thinking skill through discussion.

In short, Words in trap is a media to enriched students' vocabulary due to improve student' skill. This media must be applied in cooperative learning to creat social interaction, so the student could elaborated themselves and got high score.

Methodology

This research is Classroom Action Research (CAR). Suhardjono (2009:11) mention that Classroom Action Research is intended to fix the qualification of learning practice in the classroom, focused on the process of the teaching learning. This reaserch was done in two cycles, six (6) meeting. Each cycle, included plan, action, observation and reflection. It is aimed to improve students' skill in writing recount text and to find factors those influenced students' writing skill of recount text by using Words in Trap at grade VIII.2 year 2016/2017in SMP Negeri 7 Dumai which is loceted on Jl. Sultan Hasanuddin No.70 Kelurahan Purnama-Kecamatan Dumai Barat-Kota Dumai-Provisi Riau. This research was done on March 29-April 30th 2017, consist of 35 students. In this research, it was helped by a collaborator, named Siti Rahmah, S.Pd.

There are three instruments that the researcher used in collecting the quntitative dan qualitative data; First, test that The writer setted ip a bounch of test in order to ger students' score in writing recount text. Its were applied on each meeting. Second, Observation. There four kinds of observation: observation checklist of writing recount text: observation checklist of workd in trap, observation checklist of teaching writing of recount text and field note. Third, interview. The resercher and the coollaborator asked the students randomly about their feeling during the teaching learning of writing skill by having words in trap. And all the information will be noted and present in this research. The last is field note. It was taken by both of the resercher and the collaborator.

The procedure of this research followed Kemmis and McTaggart (1988: 11-12). As they said that classroom action research is done in cycle and have four steps: plan, action observation and reflection: (1) Plan, in this step, the researcher prepared all the necessities in conducting this reseach: syllaby, lesson plan, attendance list, test, observation sheet, etc, (2) Action, the researcher implemented what she had planned in the classroom, for example: Cycle 1, 1st Meeting In teaching writing recount text, the reseracher appying an innovation called Words in Trap in order to help them to improve their writing skill. There were three phases in teaching learning process, namely pre activity, whilst activity and post activity. In Pre-activity, the teacher did some steps such as; greeted the students, checked the attendance list, made sure that all of them are ready for the class activity, motivated the students to create the relax and got comfortable atmosphere by chatting positive self-talk to build confidence and encouragement, explained to the students about Recount text at glance and deeply aboy Words in Trap, explained about the procedures of teaching learning strategy.

In Whilst activity, there were three steps: Pre-writing, whilst -writing and post-writing. In step of pre-writing, the teacher explains the recount text to the students, then, the teacher asks the students to share any personal knowledge about the text. The teacher tells a story orally/ recount text. While in the whilst writing, teacher did these: teacher asks the students to sit in a group, teacher give Words in Trap to the leader of each group, the leader leads all the member to fill the words (Verb II) in to the Words in Trap, the leader submits their Words in Trap After all submitted, each leader must pick one of the Words in Trap and it must be belonged to other group, the members of group released the Trapped Words by rewriting those. the members of the group discuss and construct sentences in the form of past, the leader Submitted it after finished it.

Next, post-writing. In this step, students must do it individually. The teacher asks the students to sit well, the teacher gives a quiz/assignment to the students and it should be done individually. In post-activity, the teacher leads the students to assess the correct sentences, teacher and students conclude the lesson, Leave taking. (3) Observation. There were four observation sheets should be filled by the collaborator during the action in this research. The researcher was teaching by using Words in Trap while the collaborator was observing the gradually process and filled such kind of observation sheets and Field Note. (4) Reflection, In this step, the researcher and the collaborator discussed about the action, the learning and students score. Here, the two of them evaluated the quantitative and qualitative data. The quantitative data was from the test and the qualitative data were from the observation checklist, and field note.

Due to the collecting data, the writer used 3 terms of technique in this research: test, observation checklist and interview. The writer did believe that she would get any information that she needed by using these technique of collecting data.

As suggested by Sudjana (1996:67), the data were calculated as follows:

$$X = \frac{\sum x_i}{n}$$

Where:

X : Mean

$\sum x_i$: Sum of students' score

n : Sum of students' amount

The Score will classification based on this category:

Table 1. Classification of Writing Score

No	Score	Category
1.	80-100	Excellent
2.	70-79	Good
3.	50-69	Fair
4.	0-49	Poor

Findings

Table 2. Students' Score in Writing Recount Text in Cycle 1 and Cycle 2

No.	Cycle 1			Cycle 2		
	Student' Amount	Percent (%)	Category	Students' Amount	Percent (%)	Category
1.	13	37,14	Excellent	33	91,67	Excellent
2.	9	25,71	Good	2	5,56	Good
3.	11	31,43	Fair	1	2,78	Fair
4.	2	5,72	Poor	0	0	Poor
Total		100			100	
Mean Score:		70,71	Good	Mean Score:	86,71	Excellent

From the data above, in cycle I, there were 13 (37,14%) students in excellent category, 9 (25,71%) students in good category, 11 (31,43%) students in fair category and 2 (5,72%) students in poor category. The mean score of cycle 1 was 70,71. In cycle 2, there were 33 (91,67%) students in excellent category, 2 (5,56%) students in good category, and 1 (2,78%) students in fair category. The mean score of cycle 2 was 86,71. It means there was significant improvement from cycle I to cycle 2.

Discussion

Cycle 1

Cycle 1 was done in three meetings. On each meeting, the researcher applied all the procedure of teaching writing of recount text by using Words in Trap. Here are the data collected on cycle 1:

Table 3. Students' Score in Writing Recount Text in Cycle 1

No	Category	Score	Amount of Students	Cummulative	Percent
1.	Excellent	90	1	90	37,14
2.		85	4	340	
3.		80	8	640	
4.	Good	75	5	375	25,71
5.		70	4	380	
6.	Fair	65	8	520	31,43
7.		50	3	150	
8.	Poor	40	2	80	5,71
	Good		35	2475	70.71

During the action of applying Words in trap, based on the reasercher and the collaborator did and then doing reflection that there were some weaknesses occurred, smart students didn't want to share their knowledge and information to their friends; low students' felt shy to express their opinion, they were lack of confidence. They also didn't care about the lesson. They thought that this is just a game. They really enjoyed the game that they forgot that this actuion was to improve their writing. Most students were busy talking and doing things such as writing unimportant thing, drawing pictures and throwing papers to each other's in order to beat them. Teacher in this case, forgot to deliver the aim of the lesson and controlled the learning proses. In this cycle, teacher

could not create good atmospheres in classroom. As result, the score rised but unsatisfied.

As state by Fatburrohman dan Sutikno (2011:7) “ Writing is complex process”. It needs a lot of skill that the students must noticed about. They obeyed the regulation of the writing. Their vocabulary was limited so they could not construct a good writing. It was contrary to the what Simon & Schuster (2003:179) stated “*a strong vocabulary is essensial of being a good writer*”. They must have alot of vocabularies and this media will help them if they focus to improve themselves and it was a duty for the researcher to change their mind in writing. That is why she emphasize the important of discussion that they have to joined in small group as Suyatno (2009: 51) pointed that in cooperative learning, students are trained and accustomed to share knowledge, experiences, tasks and being responsible.

Realizing the weakness on cycle 1, the researcher focused on improving them by guiding, fasilitating, motivating students, and being careful on the procedures of teaching writing on cycle 2. Here are the quantitative data:

Table 4. Students’ Score in Writing Recount Text in Cycle 2

No	Category	Score	Amount of Students	Cummulative	Percent
1.	Excellent	95	6	570	91,67
2.		90	4	360	
3.		85	10	850	
4.		80	13	1040	
5.	Good	75	2	150	5,56
6.	Fair	65	1	65	2,78
Excellent			35	3035	86,71

Improving students’ writing skill is very important. That is why in cycle 2, the researcher improved her competence in teaching after doing some reflections based on the observation, field note, and students’ result incycle I. The students’ writing skill of recount text in this cycle improved. It was showed by the colected data and strengthen by activities in teaching learning proses. Teacher delivered the aim of the lesson. She emphasized the rules of Words in Trap. She controlled the classroom and created conducive atmospheres learning proses.

The researcher made sure that students realized how important writing skill. They followed the teacher’s instruction very well. Smart students shared their knowledge and information. The leader led the discussion well. The member of the group worked together. Each group were eager to fill verb two in the bracket. They focused to the activity : no more chatting, drawing, day dreaming and playing. They participated in the learning process. They were motivated to released the trapped words from the bracket. They compete sportively. They were responsibly to the group and construct the sentence together. In short, Words in Trap is a gorgeous media to be applied to enrich students vocabulary, so the their writing skill was improved.

This significant improvement of students’ score related to the attitude of being responsible that researcher implant to them each meeting. They finally realize, if

they do the task well, if they work together, they will be winner together. As Suyatno (2009: 51) pointed that in cooperative learning, students are trained and accustomed to share knowledge, experiences, tasks and being responsible. During the cycle 2, students were able to write recount text and developed each components of it into a good story. Sonka (1981:176) said “*When paragraphs describe a process, it is generally organized in chronological order*”. They event eager to write their experiences on each meeting. By having plenty vocabularies, their writing were flowing. They can write their story in English. They were satisfied and relieved they finally, they can write especially on recount text.

Conclusion

Using Words in trap improved students’ writing skill of recount text at grade VIII.2 SMP Negeri 7 Dumai. It was shown by the increasing score from one cycle into another. And there were some factors influenced students’ writing skill in recount text: (a) Students’ antusias and exciment in writing increased each meeting, (b) all the steps the application of Words in Trap influenced their skill in writing recount text. (c) Conduasive condision during the application of Words in Trap in the classroom inluenced students’ interest, and eagerness in writing recount text. They love to put the word together and released words out of the trap. They loved not released the word but enjoy composing words into sentences.

In line to the conclusion, the suggestion can be made as follows: (1)The researcher as the English teacher is suggested to continue using Word in Trap in learning to improve students’ skill in writing recount text, (2) The reseacher as English teacher is suggested to continue conducting further reseach by applying Words in Trap to other genres of text, (3) the researcher as English teacher is suggested herself in finding and up grading teaching media and methods or other invention in order to improve students skill: listening, speaking, reading and writing.

Reference

- Brown, H.Douglas. (2004). *Language Assesment Principles and Classroom Practices*. White Plains: Pearson Education, inc.
- Fathurrohman dan Sutikno. (2011). *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Hanafiah dan Cucu Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamiyah, Nur and Jauhar. (2014). *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Hartinah, Siti. (2009). Bandung: *Konsep Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Adiatama.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

- Kemmis and McTaggart. (1988). *The Action Research Planner (3rd Ed)*. Victoria: Deaking University Press.
- Mariyani. (2017). Penerapan Pembelajaran Kooperatif teknik Round Robin untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 017 Purnama. *Jurnal Mitra Guru, Media Publikasi Ilmiah Guru*, III (2). Hlm.140-153.
- Ma'mur, Ilzamudin. (2010). *Membangun Budaya Literasi Meretas Komunikasi Global*. Serang: Diadit Media
- Nunan, David. (2003). *Practical English Language Teaching*. 2003. New York: Mcgraw Graw-hill Company .
- O'Malley and Pierce. (1996). *Authentic Assesment for English Language Learner*. New York: Addison-Wesley Publishing Company, inc.
- Refita, Yanti. (2017). Penerapan Metode *Guided Inquiri* Menggunakan *Handout* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa sekolah Menengah Pertama. *Suara guru, Jurnal Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, III (1). Hlm. 157-165.
- Richard and Renandya. (2002). *Methodology in Language Teaching. An anthology of Current Practice*. Cambrige University Press.
- Ridawita. (2017). Penerapan Pembelajaran dengan Alat Peraga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III.C SD Negeri Bagan Timur. *Jurnal Mitra Pendidikan, Mewujudkan Pengembangan Guru Profesional*, IV (2). Hlm 187-196.
- Sanusi. (2016). Penggunaan alat Peraga untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di Kelas VI SD Negeri 016 Bukit Timah Kecamatan Dumai Selatan Kota Dumai. *Integra, Jurnal Pendidikan Sains* , II (2). Hlm.294-304.
- Saribu, T. Dolok. (2017). Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 022 Jaya Mukti Kota Dumai. *Menara Ilmu, Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, XI (76). Hlm. 79-84.
- Simon and Schuster. (2003). *Essay writing step-by-step*. New York: Kaplan Publishing.
- Sonka, Amy L. (1981). *Reading, A Text and Workbook for Students of English as a Second Language*. Eaglewood Cliffs: Prentise Hall, Inc.
- Sudjana. (1996). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Suhardjono. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas dan Tindakan Sekolah*. Malang: Lembaga Cakrawara Indonesia.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Tarigan, Hendri Guntur. (2011). *Pengajaran Kosa Kata*. Bandung: Angkasa

- Wardiman, Jahur and Djusma. (2008). *English in Fokus*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Zaida, Nur. (2013). *Mandiri, Practise Your English Competence*. Jakarta: Erlangga.

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA

Arum Puri Suryandari
SMP Negeri 23 Kota Tangerang Provinsi Banten
Email: (arumpuri@gmail.com)

Abstrak:

Media pembelajaran adalah alat pengajaran penting yang dapat digunakan untuk mendukung pencapaian siswa pada tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis game kahoot merupakan media baru yang memanfaatkan peranan teknologi. Media ini merupakan media yang sesuai dengan gaya belajar siswa generasi Z saat ini, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi Internet. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang Minat Belajar siswa dan juga Hasil Belajar Siswa dan Respon Siswa terhadap penggunaan Media Pembelajaran Berbasis game Kahoot. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII C yang terdiri dari 35 siswa di SMPN 23 Kota Tangerang tahun pelajaran 2017/2018. Data dikumpulkan melalui uji instrumen Minat Belajar, Instrumen Hasil Belajar dan Data Respon Siswa sebagai data pendukung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Berdasarkan hasil analisis pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game kahoot, terjadi peningkatan minat belajar berupa indeks gain sebesar 0,40 angka, yaitu 0,31(kategori rendah) pada siklus I menjadi 0,71 (kategori tinggi) pada siklus II. Dengan media ini juga terjadi peningkatan hasil belajar siswa berupa indeks gain sebesar 0,34 angka, yaitu 0,41(kategori sedang) pada siklus I menjadi 0,75(kategori tinggi) pada siklus II. Hasil respon siswa menunjukkan 57% siswa memiliki respon sangat baik, 28,57% siswa memiliki respon baik dan 14,28% siswa memiliki respon cukup baik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game kahoot. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Game Kahoot., Minat Belajar*

PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk menunjang Pembangunan Nasional adalah dengan pengupayakan peningkatan mutu pendidikan. Upaya peningkatan mutu pendidikan tersebut menjadi tanggung jawab berbagai pihak, baik orang tua, masyarakat maupun tenaga kependidikan. Guru merupakan komponen penting yang terlibat dalam peningkatan mutu pendidikan. Hal tersebut dikarenakan guru merupakan ujung tombak dalam pelaksanaan pembelajaran dimana guru berhubungan langsung dengan siswa. Akan tetapi dalam usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, banyak sekali kendala yang dialami oleh guru dikelas. Salah satunya adalah menumbuhkan minat belajar pada siswa. Seperti kita ketahui bersama, minat belajar memiliki pengaruh yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu salah satu hal penting yang harus dilakukan oleh guru dalam usaha peningkatan mutu pendidikan adalah dengan cara meningkatkan minat belajar siswa.

Menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik merupakan tuntutan guru sebagai pendidik. Dengan terciptanya pembelajaran yang menarik maka siswa pun dapat menaruh minat yang tinggi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Zain dan Syaiful (2010), bahwasanya guru secara sengaja menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggembirakan di dalam kegiatan belajar mengajar untuk membelajarkan siswanya. Sebagai serangkaian aktivitas yang memang sengaja diciptakan, maka seorang guru harus dapat merancang strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Strategi pembelajaran merupakan kondisi yang dibangun dan diciptakan oleh guru dengan sengaja, dengan menggunakan berbagai metode, materi, media dan sarana yang sesuai dan mendukung proses pembelajaran sehingga membuat siswa lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran (Prawiladilaga *et al.*, 2007).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMPN 23 Kota Tangerang dengan para guru IPA kelas VIII, terdapat permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran IPA, diantaranya yaitu: 1) minat belajar dari para siswa yang terlihat kurang. 2) pembelajaran belum menuntut siswa untuk aktif, 3) guru masih menggunakan media yang sederhana dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga minat anak-anak kurang dalam mata pelajaran IPA. Guru masih memakai buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain. Hal ini dimungkinkan terjadi karena Guru belum memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini dapat terjadi kemungkinan juga dikarenakan terbatasnya waktu yang dimiliki oleh guru dalam membuat media pembelajaran.

Pengamatan yang dilakukan juga terlihat bahwa minat belajar siswa cukup rendah. Setelah dilakukan observasi lebih lanjut ternyata kebanyakan siswa mengaku bosan dan sering mengantuk dikelas, mereka merasa bahwa IPA pelajaran yang sulit dan berat. Terlebih lagi jika guru menuliskan materi di papan tulis sulit dibaca atau suara yang kurang jelas saat guru menerangkan materi. Banyak siswa yang tidak suka menulis dan kurang tertarik membaca tulisan di papan tulis, sehingga siswa menulis apa adanya, dan mereka tidak tertarik untuk mempelajarinya lagi di rumah. Hasil pengamatan yang lain adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Siswa yang lulus KKM dibawah 50%. Salah satu tolok ukur keberhasilan pemahaman siswa di kelas adalah hasil belajar. Jika hasil belajar siswa rendah, hal ini memperlihatkan bahwa siswa belum memahami materi pembelajaran dengan baik. Salah satu faktor mengapa hasil belajar siswa rendah, karena rendahnya pula minat belajar siswa. Siswa memiliki minat yang rendah terhadap materi pembelajaran sehingga siswa jarang belajar dan tidak memahami materi dengan baik.

Berdasarkan data di atas, sangat dibutuhkan inovasi pada pembelajaran IPA agar dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajarpun dapat meningkat dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Minat adalah sebuah rasa ketertarikan pada suatu aktivitas dan hal tertentu tanpa ada paksaan dan tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan suatu penemuan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin dekat suatu hubungan maka akan semakin besar minat (Slameto, 2013). Menurut Smaldino (2011), untuk mengkonstruksi pengetahuan pada diri siswa, maka siswa harus berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Artinya bahwa peran guru sebagai fasilitator sangat penting bagi siswa. Guru seyogyanya senantiasa memandu siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar sesuai kebutuhan siswa.

Agar minat belajar siswa dapat meningkat dan siswa dapat menguasai materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, maka dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Menurut Hamalik dalam Arsyad(2011) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran, dapat berfungsi untuk membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru pada siswa, disamping itu dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar dan juga membawa dampak psikologis yang baik terhadap siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa di era Big Data ini yang sering kita sebut dengan generasi Z adalah dengan cara pemanfaatan perkembangan teknologi internet (Utami, 2016).

Teknologi internet dapat sangat menguntungkan saat digunakan dalam pembelajaran, dilihat dari kemampuannya dalam mengolah dan menyediakan data dengan jumlah yang sangat besar (big data). Dengan internet siswa dapat mengakses segala informasi dengan cepat. Walaupun penggunaan internet seperti dua mata sisi uang yang berlawanan, dapat berakibat positif dan negatif. Akan tetapi tidak bisa dipungkiri, jika siswa dapat memanfaatkan internet dengan bijaksana dan sebaik mungkin, maka siswa akan mendapat keuntungan yang sangat besar, yaitu mereka bisa menggali ilmu dan mencari informasi dengan cepat di dunia maya.

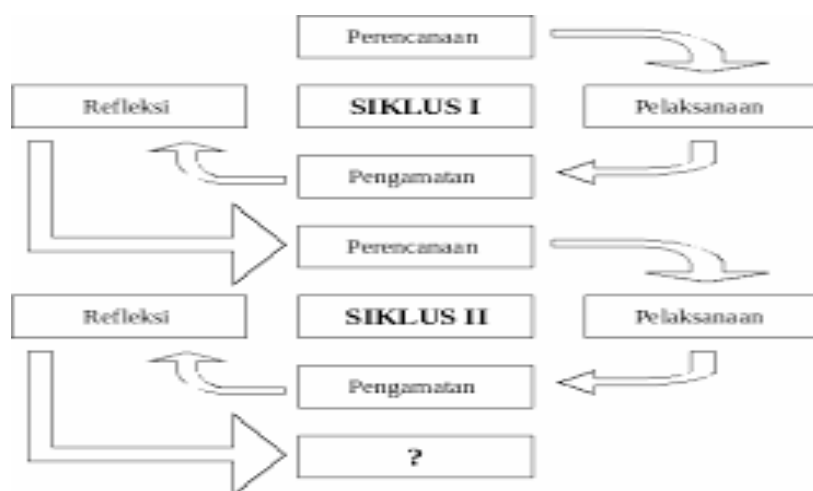
Dalam penelitian ini, penulis memanfaatkan salah satu aplikasi game yang tersedia di internet secara gratis yaitu Kahoot. Game Kahoot ini dapat diakses secara gratis termasuk fitur game yang ada didalamnya. Menurut Official Website Kahoot (2018), Kahoot merupakan aplikasi game yang sangat baik jika dimainkan dalam pengaturan grup, semisal dalam ruangan kelas. Para pemain menjawab pertanyaan atau soal melalui perangkat(gadget) mereka sendiri, dimana nama pemain akan ditampilkan di layar. Hal ini menciptakan situasi yang mendorong siswa untuk berkompetisi dan membangun minat dan rasa ingin tau mereka akan materi yang di game kan.

Kahoot adalah suatu aplikasi game, dimana memiliki alamat website yang berbeda untuk pengajar menggunakan <https://kahoot.com/> sedangkan untuk peserta didik menggunakan <https://kahoot.it/>. Dalam kahoot terdapat berbagai platform yang bisa dimainkan, diantaranya penilaian yang berbentuk game, kuis, survei dan diskusi (Ningrum, 2018). Dalam penggunaan aplikasi game kahoot ini diperlukan koneksi internet untuk memainkannya. Sehingga diperlukan jaringan internet yang bagus agar game ini bisa dimainkan dengan sukses. Biasanya yang sering kita gunakan adalah platform game. Dimana dalam platform game ini terdapat pilihan untuk membuat pertanyaan. Dalam membuat pertanyaan guru bisa mensisipkan gambar, video atau hanya berupa teks. Guru pun harus menentukan jawaban yang paling tepat dan waktu yang diperlukan untuk menjawab soal atau game tersebut. Ada beberapa pilihan waktu dari 10 detik sampai 60 detik. Yang menarik nantinya jawaban akan diwakili oleh gambar dan warna yang nantinya akan muncul di gadget siswa. Game kahoot ini dapat digunakan di laptop, PC, Hp, Tablet selama gadget tersebut terkoneksi dengan internet.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis game kahoot ini dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA?”. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game kahoot.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), istilah dalam bahasa inggrisnya adalah *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian ini dikemas dalam bentuk PTK, yaitu penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki mutu pendidikan dalam pembelajaran di kelas. Karakteristik PTK adalah adanya aksi tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas (Arikunto, 2003). PTK yang dilakukan terdiri atas empat rangkaian yang dilakukan secara berulang berupa tahapan yaitu, tahapan perencanaan, tahapan tindakan, tahapan pengamatan dan terakhir adalah tahapan refleksi. Adapun siklus pada PTK adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan dalam siklus PTK

Subyek Penelitian:

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII C SMPN 23 Kota Tangerang Tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 35 orang. Pemilihan kelas tersebut sebagai subyek penelitian karena penulis mengajar di kelas tersebut, dan kelas VIII C adalah kelas yang heterogen.

Prosedur Penelitian:

Penelitian ini merupakan PTK yang dilakukan untuk meningkatkan Minat Belajar pada mata pelajaran IPA. Proses pelaksanaan tindakan dilakukan terdiri dari 2 siklus, dimana siklus 1 terdiri atas 2 kali pertemuan, siklus 2 juga terdiri atas 2 kali pertemuan. Prosedur Tindakan: 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan 3) Pengamatan dan Evaluasi, 4) Analisis dan Refleksi.

Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data pada penelitian ini, bentuk instrumen penelitian adalah:

1. Pedoman/lembar pengamatan (observasi), dimana lembar pengamatan ini digunakan untuk mengamati kegiatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game kahoot.
2. Instrumen Minat Belajar yang digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game kahoot
3. Instrumen Tes/soal hasil belajar, sebagai data pendukung, dimana instrumen tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game kahoot.

4. Angket siswa dimana angket ini untuk mengetahui pendapat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game kahoot pada proses pembelajaran.
5. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui keadaan saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis game kahoot.

Teknik Analisis Data

Dalam pelaksanaan PTK ini ada 2 jenis data yang digunakan, yaitu:

- a. Data Kuantitatif (Nilai Minat Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan analisa statistik deskriptif.
- b. Data Kualitatif (Lembar Observasi, angket siswa) berupa informasi dalam bentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang pelaksanaan proses pembelajaran dan juga sikap dan pandangan siswa terhadap media pembelajaran berbasis game kahoot.

Analisis Peningkatan Minat dan Hasil Belajar

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2, penulis menggunakan uji N –gain (Meltzer, 2002). Dimana Rumus untuk mencari N-gain

$$\text{adalah: } N\text{-gain (g)} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

- N-gain (g) = besarnya faktor gain
 Skor Post Test = nilai hasil tes akhir siklus
 Skor Pre Test = nilai hasil tes awal siklus
 Skor maksimal = nilai maksimal tes

Tabel 1. Kriteria Besarnya Faktor Gain

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

3. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Tabel 2. Hasil Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar pada Siklus 1

No	Aspek Penelitian	Tindakan ke 1	Refleksi
1.	Minat Belajar (Indeks gain)	0,31	rendah
2.	Hasil Belajar (Indeks gain)	0,41	sedang

Tabel 3. Hasil Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar pada Siklus 2

No	Aspek Penelitian	Tindakan ke 2	Refleksi
1.	Minat Belajar (Indeks gain)	0,71	tinggi
2.	Hasil Belajar (Indeks gain)	0,75	tinggi

Tabel 4. Hasil Tiap aspek PTK pada siklus 1 dan 2

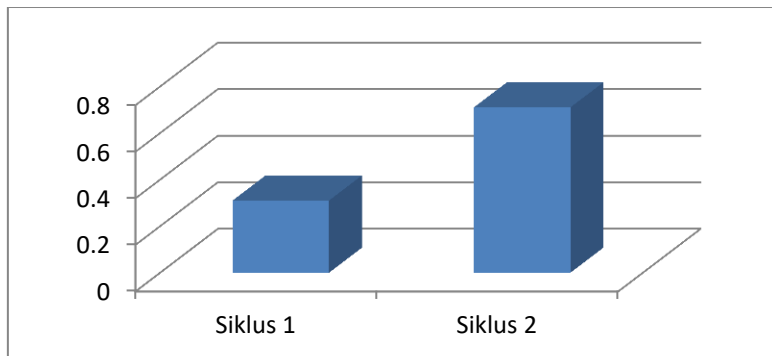
No	Data	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1.	Minat Belajar (Indeks gain)	0,31	0,71	0.40
2.	Hasil Belajar (Indeks gain)	0,41	0,75	0.34

Tabel 5. Hasil respon siswa Respon Siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game kahoot

No	Respon Siswa	Jumlah siswa	Prosentase
1.	Sangat baik	20	57,14 %
2.	Baik	10	28,57 %
3.	Cukup	5	14,28 %

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang diperoleh berupa minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, hasil belajar siswa pada setiap PBM beserta angket untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game kahoot. Pada siklus 1 dan siklus 2, pada sub topik untuk penelitian kali ini adalah materi sistem ekskresi, dimana pada siklus satu merupakan sub bab struktur dan fungsi sistem ekskresi manusia sedangkan pada siklus dua merupakan sub bab gangguan pada sistem ekskresi dan upaya menjaga kesehatan sistem ekskresi manusia. Indeks gain (peningkatan setiap siklus dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Grafik perolehan Indeks gain Minat Belajar tiap siklus

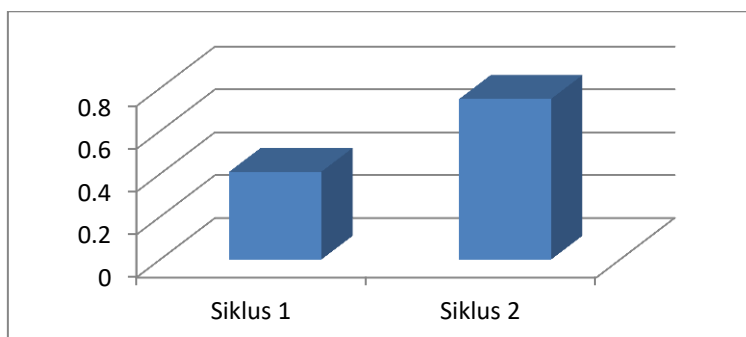
Dari grafik 2 terlihat bahwasanya terdapat peningkatan nilai indeks gain sebesar 0,40 yang terjadi dari nilai indeks gain 0,31 pada siklus 1(kategori rendah) menjadi 0,71 pada siklus 2 (kategori tinggi). Hal ini terjadi karena adanya media pembelajaran berbasis game kahoot yang digunakan dalam proses pembelajaran memberikan suasana yang berbeda dan menyenangkan bagi siswa sehingga minat belajar siswa pun semakin meningkat. Hal ini sesuai dengan di jelaskan oleh Utami (2016), bahwasanya untuk mendapatkan keterampilan belajar di era big data ini, siswa disekolah harus diberikan arahan dan motivasi untuk merealisasikan ide ide baru. Mereka juga harus diberi semangat untuk dapat mengevaluasi dan menganalisis materi yang diajarkan oleh guru disekolah, sehingga pada akhirnya mereka mampu mengaplikasikan ilmu apa yang mereka pelajari di sekolah. Hal tersebut dapat dicapai dengan memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih aktif dan kreatif dengan cara memberikan mereka kegiatan interaktif secara online. Untuk era milenium ini banyak sekali aplikasi di komputer dan website yang dapat memefasilitasi pembelajaran siswa sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran secara aktif dan interaktif. Siswa harus dapat diberikan kesempatan untuk mencerna dan menelaah kembali informasi apa yang mereka dapatkan dari guru dan siswa dapat mempraktekkan kembali keterampilan dan pengetahuan yang mereka dapatkan sambil menikmati suatu permainan. Dimana permainan tersebut bukan sekedar bermain, tetapi dengan permainan tersebut, siswa dapat semakin menumbuhkan

pemahaman konsep dan materi yang mereka dapatkan. Selain itu mereka akan belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga minat belajarpun akan tumbuh dengan sendirinya selaras dengan keinginan mereka akan suatu materi tertentu. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis game kahoot salah satunya yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Menciptakan proses belajar dengan mengandung unsur game, menurut siswa sangat menyenangkan, dan hal itu tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan hasil yang lebih baik dari pada cara cara belajar yang masih tradisional. Hal ini sesuai dengan pendapat Soemardjan (2013), bahwasanya semakin menyenangkan suatu proses pembelajaran, maka akan semakin banyak materi dan konsep yang dapat diingat oleh siswa pada proses pembelajaran tersebut. Sebuah research di Amerika serikat menyimpulkan bahwasanya hormon pemberi rasa bahagia dan senang pada otak manusia yaitu hormon dophamin ternyata meningkat seiring dengan kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran. Arti dari research ini adalah jika siswa berada pada lingkungan belajar yang menyenangkan, maka hormon dophamin siswa akan meningkat. Hal inilah yang kemudian menyebabkan siswa merasa bahagia dan nyaman selama proses pembelajaran tersebut, sehingga minat siswa akan pelajaran itupun semakin meningkat.

Dalam instrumen minat belajar yang penulis gunakan, terdapat indikator yang mencerminkan minat belajar pada siswa. Indikator tersebut adalah adanya rasa tertarik, adanya perasaan senang dalam mengikuti pelajaran, adanya perhatian dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung, adanya partisipasi siswa pada saat proses belajar berlangsung dan yang terakhir adalah adanya keinginan untuk belajar ataupun kesadaran bahwa belajar itu sesuatu yang penting untuk dilakukan. Dari siklus 1 dan siklus 2 Kelima indikator tersebut mengalami kenaikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Untuk data penunjang dalam peningkatan Minat Belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot ini, penulis juga menganalisa data Hasil Belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran kahoot ini. Topik untuk penelitian kali ini adalah materi sistem ekskresi, dimana pada siklus satu merupakan sub bab struktur dan fungsi sistem ekskresi manusia sedangkan pada siklus dua merupakan sub bab gangguan pada sistem ekskresi dan upaya menjaga kesehatan sistem ekskresi manusia. Indeks gain (peningkatan) setiap siklus dapat dilihat pada gambar 3 berikut:

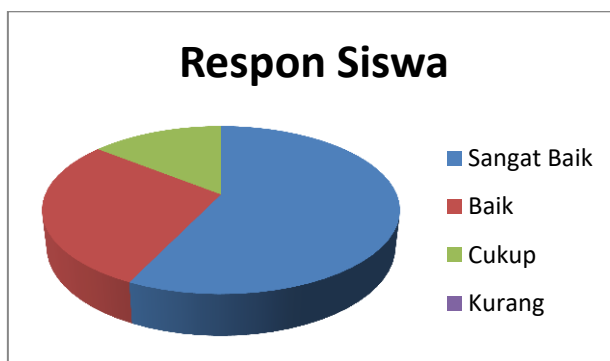


Gambar 3. Grafik perolehan Indeks gain Hasil Belajar tiap siklus

Dari grafik 3 terlihat bahwasanya terdapat peningkatan nilai indeks gain sebesar 0,34 yang terjadi dari nilai indeks gain 0,41 pada siklus 1(kategori sedang)

menjadi 0,75 pada siklus 2 (kategori tinggi). Hal ini terjadi karena adanya media pembelajaran berbasis game kahoot yang digunakan memberikan suasana belajar yang menyenangkan, siswa belajar suatu materi pelajaran tanpa tertekan dan mereka bahagia. Hal ini yang membuat minat belajar meningkat, dan jika minat belajar meningkat maka akan mempengaruhi proses belajarnya, sehingga hasil belajarpun akan ikut meningkat. Dengan ini tujuan dari pembelajaranpun tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Ningrum (2018), penggunaan media kuis interaktif berbasis game edukasi seperti kahoot dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan karena memberikan umpan balik secara langsung. Dengan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot, membuat siswa dapat lebih memantapkan kembali materi yang telah mereka terima. Selain itu siswa juga berani menyampaikan pendapat terhadap materi yang dirasa memiliki pemahaman yang kurang. Pada hasil pengamatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis game kahoot terlihat bahwa siswa sangat antusias dan sangat bersemangat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Siswa belajar dengan sangat menyenangkan dan memperhatikan setiap instruksi yang diberikan oleh guru.

Data respon siswa dengan media pembelajaran berbasis game kahoot dapat dilihat pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Grafik Respon Siswa terhadap pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis game kahoot

Berdasarkan gambar 4, dapat dilihat bahwa sebanyak 20 siswa (57,14 %) memiliki respon yang sangat baik terkait penggunaan media pembelajaran berbasis game kahoot. Sebanyak 10 siswa (28,57%) memiliki respon baik terkait penggunaan pembelajaran berbasis game kahoot ini, sedangkan hanya 5 siswa (14,28%) yang memiliki respon cukup terkait penggunaan pembelajaran berbasis game kahoot, sedangkan dalam respon siswa tidak ada siswa yang memberikan respon kurang. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa sangat positif dengan pembelajaran menggunakan media berbasis game kahoot ini.

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game kahoot dapat meningkatkan minat belajar dan juga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2003. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Meltzer, D.E. (2002). The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Grains in Physics: A Possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores. Dalam *American Journal Physics*, Vol 70 (12), 27 halaman
- Ningrum, G. D. K (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap hasil Belajar Mahasiswa. *Vox Edukasi. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol 9 No 1 April 2018, hlm.* STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Kalimantan Barat.
- Official Website ‘Kahoot!’’. (2018). *What is Kahoot* , <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>. Diakses di Tangerang pada 5 April 2018
- Prawiladilaga., D.Salma., E. Siregar. (2007). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, E. (2011). *Instructional Technology and Media For Learning*. Jakarta: Penerbit Kencana
- Soemardjan, A. (2013). *Mengubah Game Addiction Menjadi Motivasi Belajar*. <http://m.facebook.com/notes/clevioparentingclub>.Diakses tanggal 7 April 2018
- Utami, D.D (2016). Kahoot & Assure, Sebuah Kombinasi Gamefikiasi & Model Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi dan Pengalaman Belajar Siswa. *Prosiding Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan Aspek Psikologinya* 2016. Malang: PascaSarjana Universitas Negeri Malang
- Zain, A dan Syaiful, B.D. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

PETE PETE MODEL UNTUK MEMUDAHKAN SISWA DALAM MENULIS TOPIKALISASI SISWA KELAS VII-4 SMP NEGERI 17 KENDARI

Asniah

SMP Negeri 17 Kendari Propinsi Sulawesi Tenggara

Ridwanasniah@gmail.com

Abstrak

Rendahnya nilai siswa pada kompetensi dasar menulis, dikarenakan guru dalam pembelajaran menggunakan metode pemberian tugas tanpa pembimbingan. Salah satu materi yang dipelajari oleh siswa yaitu materi menulis cerita fantasi. Siswa banyak yang mengalami kesulitan saat menulis topik atau ide pokok dalam kalimat utama. Siswa kesulitan dalam mengembangkan paragrafnya berdasarkan topik. Siswa lebih banyak mengembangkan paragraf berdasarkan pada judul. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka dalam kegiatan pembelajaran, guru menerapkan suatu model. Melalui model ini siswa dapat terbantu dalam topikalisasi tulisannya yaitu menentukan topik pada struktur kalimat utama dan dapat membantu siswa dalam pengembangan teknik berpikir berdasarkan topik dalam paragraf. Model ini disebut Pembagian Topik dan Pembimbingan pengembangan Topik (Pete Pete).

Tujuan penerapan model **Pete Pete** dalam pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa kelas VII-4 SMP Negeri 17 Kendari dalam menulis topikalisasi tulisan, yaitu pengungkapan topik dalam struktur kalimat utama dan pengembangan topik dalam kalimat-kalimat penjelas.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan teknik-teknik berpikir dan berbahasa pada topikalisasi tulisan siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi. Pengumpulan data dilaksanakan 2 kali pertemuan. Dari analisis data ditemukan bahwa pada awal pengambilan data tidak semua siswa menulis pengungkapan topik dalam kalimat utama, dan dalam pengembangan paragraf terdapat loncatan atau pergeseran pemikiran (dapat 9 Orang atau 27,27%, tidak dapat 24 orang atau 72,73%) . Pada pertemuan kedua meningkat secara signifikan (dapat 28 orang atau 84,85%, tidak dapat 5 orang atau 15,15%).

Dapat ditarik simpulan dalam penelitian ini bahwa melalui model **Pete Pete** dapat memudahkan siswa dalam menulis pengungkapan topik dan pengembangan topik dalam paragraf.

Kata Kunci: pete-pete; topikalisasi; pengungkapan topik; pengembangan topik.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang di anggap sangat mudah oleh kebanyakan siswa. Dikarenakan pelajaran tersebut merupakan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi anehnya ketika menulis terasa sulit bagi siswa. Untuk mengungkap topik butuh waktu berjam-jam. Belum lagi ketika siswa mengembangkan paragraf, mereka lebih berdasar pada judul bukan mengembangkan paragraf berdasar topik atau gagasan pokok. Ketidamampuan mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara tertulis tersebut, terhambat oleh adanya kaidah-kaidah bahasa tulis yang harus diikuti, antara lain kaidah penulisan (ejaan), pembentukan kata, dan kaidah penyusunan kalimat. Seperti yang dikatakan Astar

(2009:1) bahwa kendala-kendala yang dihadapi seseorang dalam menulis dapat diatasi dengan membiasakan diri menulis secara teratur dan sesuai dengan kaidah bahasa. Mungkin saja kendala itu disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan, wawasan atau hal lainnya. Inilah salah satu persoalan yang dimiliki siswa, mereka tidak mampu karena malas untuk memikirkan.

Dalam tulisan ini penulis mengangkat pokok bahasan yang menjadi masalah yaitu topikalisasi dalam tulisan. Permasalahannya yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menulis satu paragraf. Pertama, siswa kesulitan dalam mengungkap topik dalam kalimat utamanya. Siswa berpikir pokok pembicaraan atau topik utama pembicaraan itu adalah judul. Sehingga kalimat utamanya adalah pengembangan dari judul tulisannya. Kedua, pengembangan topik dalam kalimat kalimat penjelas tidak lagi berdasarkan topik dan bukan syarat mutlak keterpautan antarkalimat yang satu dengan yang lainnya. Ketiga, tidak adanya teknik yang dapat memudahkan siswa untuk lebih leluasa mengungkapkan topik atau gagasan dalam menulis.

Yohanes (2009:111-112) dalam disertasinya mengatakan bahwa secara umum topik adalah pokok pembicaraan atau pokok penuturan. Apa yang dibicarakan atau apa yang dituturkan, itulah topik. Jika ditelusur lebih dalam, maka asal muasal pokok pembicaraan itu tidak lain tidak bukan adalah realitas yang digambarkan dalam bahasa. Dalam penelitian ini telah ditekankan bahwa topik yang dimaksud adalah inti pembicaraan, inti tulisan.

Nurgiantoro (2007:271) mengatakan bahwa komunikasi lewat tulisan dapat tercapai seperti yang diharapkan, jika penulis mampu mengembangkan topik atau ide atau gagasan utama ke dalam tulisan secara tepat dan teratur. Dalam buku tulis-menulis dinyatakan bahwa kegiatan menulis melibatkan cara berpikir yang teratur dan memperhatikan beberapa syarat. Walaupun ada banyak syarat dan teknik-teknik menulis yang perlu menjadi perhatian bagi siswa, namun bagi sebagian siswa itu adalah bukan hal yang prinsip. Padahal diketahui bahwa teknik-teknik menulis tersebut sangat mempengaruhi keruntutan (kohesi) dan keberpaduan (koherensi) sebuah tulisan.

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah “dengan penerapan model pete-pete dapat menemukan bagaimanakah topikalisasi tulisan siswa pada pengungkapan topik dalam struktur kalimat utama dan pengembangan topik dalam kalimat-kalimat penjelas siswa kelas VII-4 SMPN 17 Kendari?”

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk memudahkan siswa dalam menulis dan diharapkan siswa mampu menulis topikalisasi tulisan melalui model pete-pete siswa kelas VII-4 SMPN 17 Kendari.

METODE

Desain penelitian ini berbentuk penelitian kualitatif deskripsi. Penelitian ini mendeskripsikan bagaimanakah teknik-teknik berpikir dan berbahasa pada topikalisasi tulisan siswa. Moleong (2006:2) menjelaskan penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya. Tulisan siswa berupa karangan deskripsi yang dituangkan dalam lembar kerja, menfokuskan pada karangan deskripsi paragraf deduksi dalam satu paragraf.

Penelitian kualitatif dekripsi ini dilaksanakan di kelas VII-4 yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Peneliti bukan sebagai guru mata pelajaran di kelas tersebut, tetapi sebagai pengambil data pada jam mata pelajaran bahasa di kelas VII- 4. Menurut Sugiyono (2012:38) obyek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan definisi tersebut maka *data* penelitian ini adalah dokumen tulisan berupa karangan deskripsi siswa kelas VII-4 SMPNegeri 17 Kendari. Moleong (2006:11) menambahkan data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Sumber data merupakan dari mana data diperoleh Arikunto (1998:114). Dengan demikian subyek dalam penelitian ini adalah Siswa kelas VII-4 SMP Negeri 17 Kendari.

Arikunto (2006:163) menyebutkan instrumen penelitan merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah, dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lebih lengkap, dan sistematis sereta lebih mudah diolah. Sehingga disimpulkan bahwa *Instrumen penelitian* ini adalah peneliti sendiri. Peneliti sebagai pengambil data dan peneliti sendiri yang memberikan tugas dengan penjelasan model pete pete.

Instrumen pengumpulan data melalui model pete pete (penentuan topik dan pembimbingan pengembangan topik) dalam tulisan siswa meliputi: *pada pertemuan pertama* di kelas VII-1 alat bantu yang dipilih atau digunakan oleh peneliti adalah lembar kerja yang berisi karangan berupa teks deskripsi dengan topik yang dipilih berdasarkan keinginan siswa tanpa ada penjelasan penulisan. *Pada pertemuan kedua* di kelas VII-4 peneliti mengambil data, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tentang topikalisis, mengarahkan cara pengungkapan topik, dan membimbing pengembangan kalimat-kalimat penjelas dalam paragraf. Peneliti memberikan contoh pengungkapan topik yang dituliskan di papan, kemudian peneliti meminta kepada siswa untuk melanjutkan kalimat apa yang cocok untuk mengembangkan topik tersebut dalam kalimat dua, tiga, empat, lima, dan enam. Ternyata siswa mampu melanjutkan kalimat kalimat tersebut secara runtut dan padu. Selanjutnya proses penulisan karangan teks deskripsi. Hal pertama yang dilakukan adalah proses penentuan topik. Siswa diberi kesempatan memikirkan topik apa yang akan menjadi pembahasan dalam mengembangkan paragrafnya. Peneliti menghimbau agar siswa tidak memikirkan judul. Hal/ide yang ada dipikirkannya pertama itulah yang di tulis menjadikan kalimat utama sekaligus menjadi topik tulisannya. Hal kedua yang dilakukan adalah siswa mengembangkan topik dengan memperhatikan unsur mana yang akan dikembangkan. Pembimbingan pada pengembangan topik melihat kalimat apa yang menjadi subyek atau awal kata pada kalimat utama. Kridalaksan (2008:245) mengungkapkan topik dalam struktur kalimat dalam proses topikalisis secara sederhana dikatakan sebagai pengubahan salah satu unsur atau pemindahan ke posisi awal kalimat untuk menjadi topik. Contohnya perubahan *ikan itu dimakan kucing* menjadi *kucing yang makan ikan itu* dan **kucing** yang menjadi topik. Sehingga yang dikembangkan dalam kalimat penjelas adalah tentang kucing bukan ikan itu.

Prosedur penganalisisan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) data awal dianalisis pengungkapan topik dan pengembangan topiknya, lalu diklasifikasi sesuai dengan rumusan masalah. Tujuannya untuk menemukan bagaimana topikalisis tulisan siswa sebelum melakukan pembelajaran model pete pete, (2) data kedua dianalisis pengungkapan topiknya, lalu diklasifikasi sesuai dengan rumusan

masalah. Untuk menemukan sejauhmana pemahaman siswa dalam topikalisasi setelah melaksanakan pembelajaran model *pete pete*. Dikatakan berhasil jika terdapat perbedaan yang signifikan antara data sebelum dan sesudah penerapan model *pete pete*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian, penelitian kualitatif deskriptif yang berpusat pada data dokumen tulisan siswa melalui model *pete pete* ini, dilaksanakan 2 kali pengambilan data. Pada pengambilan data pertama peneliti langsung mengambil data dari guru bahasa Indonesia kelas VII-4. Pengambilan data kedua peneliti memberikan penjelasan sehubungan dengan topikalisasi melalui model *pete pete*, untuk menemukan perbedaan penulisan sebelum dan sesudah penggunaan model *pete pete* dalam tulisan/karangan deskripsi.

Pelaksanaan pengambilan data pertama dan pengambilan data kedua berlangsung satu hari yaitu Hari Rabu tanggal 23 Agustus 2017. Pada pengambilan data pertama, setelah proses belajar mengajar berlangsung materi menulis teks deskripsi, oleh gurunya siswa langsung disuruh menulis teks deskripsi sebanyak satu paragraf. Pengambilan data awal ini bertujuan untuk menemukan bagaimanakah tulisan siswa tanpa penjelasan tentang topikalisasi tulisan melalui model *pete pete*. Setelah pengambilan data pertama selesai, peneliti langsung mengumpulkan data melalui guru mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII-4. Selanjutnya pengambilan data kedua, peneliti langsung menjelaskan apa itu topikalisasi, dan bagaimana pengungkapan topik dalam struktur kalimat utama dan bagaimana ketika mengembangkan topik dalam kalimat-kalimat penjelasnya. Chaer (2011:367) mengungkapkan bahwa unsur dalam kalimat yang normal adalah Subjek + Predikat + Objek + Keterangan. Apabila unsur subjek ingin ditegaskan, atau lebih ditonjolkan, maka unsur tersebut harus ditempatkan pada posisi awal kalimat. Pemindahan unsur tentu akan mengubah struktur kalimat secara keseluruhan. Sehubungan dengan tulisan kelas VII-4 unsur yang ditonjolkan terkadang bukanlah hal yang mendasar dalam tulisannya. Peneliti langsung memberikan contoh proses pengungkapan topik, apakah yang akan kita angkat untuk menjadikan topik pembicaraan kita sekarang. Misalnya *Pantai Toronipa yang begitu indah di Kota Kendari*. Panatai Toronipa posisinya di awal kalimat maka topik pembicaraan kita adalah Pantai dan Toronipa nama pantai tersebut. Kemudian di ajak siswa untuk mengembangkan topik, Pantai Toronipa itu seperti apa suasana fisiknya. *Di sana terdapat banyak pohon yang begitu rimbun. Di pantai toronipa lautnya yang jernih dan dangkal. Sehingga banyak anak yang suka mandi-mandi. mereka gembira dan saling berkejaran di tepi pantai. Pantainya luas, bersih., dan sejuk. Saya bangga kotaku memiliki tempat wisata seperti ini.* Tulisan satu paragraf ini adalah buah pikiran siswa saat peneliti menuliskan kalimat topik di papan tulis. Siswa langsung berpikir dan semangat memaparkan Pantai Toronipa yang pernah siswa kunjungi. Salah seorang siswa bertanya apa judulnya bu? Penulisan judul silahkan ditentukan berdasarkan apa yang sudah ditulis. Selanjutnya, peneliti membagikan lembar kerja siswa menulis, dan data kedua sudah didapatkan.

Berdasarkan penganalisisan data pertama, dari 33 data tulisan siswa kelas VII-4 SMP Negeri 17 Kendari, ditemukan topikalisasi pengungkapan topik pada kalimat utama berjumlah 9 data. Ditemukan 24 data tersebar dengan berbagai cara penulisan. Misalnya ada 13 data pengungkapan topik berdasarkan judul, sehingga kalimat pertama sudah mengembangkan judul. Juga ditemukan ada 11 data pengungkapan topik berada

dalam seluruh rangkaian cerita. Pada penganalisisan data pengembangan topik pada kalimat-kalimat penjelas, ditemukan 4 data dikembangkan berdasarkan topik, dan pola pengembangan paragrafnya runtut. Keterkaitan antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain saling bertaut dan padu. Sehingga paragraf tersebut menjadi kohesif. Ada 3 data yang dikembangkan berdasarkan topik tetapi pada kalimat-kalimat penjelas berikutnya terjadi pergeseran pemikira, tidak terfokus lagi pada topik. Kemudian ditemukan 26 data paragraf tidak dikembangkan berdasarkan topik. Dan pola pengembangannya terjadi loncatan pemikiran, bahkan dalam rangkaian paragraf itu merupakan kumpulan topik. Jika ditabelkan dapat dilihat seperti berikut.

Tabel 1 hasil pengupulan data pertama

Fokos Data	Jumlah siswa 33				Jumlah	
	Ya	%	Tidak	%	PD	%
Pengungkapan Topik dalam kalimat utama	9	27,27	24	72,73	33	100%
Pengembangan Topik dalam Kalimat-KalimatPejelas	7	21,21	26	78,79	33	100%

Berdasarkan penganalisisan data kedua, dari 33 data tulisan siswa kelas VII-4 SMP Negeri 17 Kendari, ditemukan topikalisasi pengungkapan topik pada kalimat utama berjumlah 28 data. Masih ditemukan 5 data tersebar dengan berbagai cara penulisan. 2 data pengungkapan topik berdasarkan judul, sehingga kalimat pertama sudah mengembangkan judul. Ditemukan3 data pengungkapan topik berada dalam seluruh rangkaian cerita. Pada penganalisisan data pengembangan topik pada kalimat-kalimat penjelas, ditemukan 28 data dikembangkan berdasarkan topik. Kemudian pola pengembangan paragrafnya runtut menjelaskan berdasarkan topik. Keterkaitan antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain saling bertaut dan padu. Sehingga paragraf tersebut menjadi kehosif dan koheren. Ada 5 data yang tidak dikembangkan berdasarkan topik sehingga pada kaliامت-kalimat penjelas berikutnya terjadi pergeseran pemikiran, tidak terfokus lagi pada topik. Dapat terlihat seperti pada tabel 2.

Tabel 2 hasil pengupulan data kedua

Fokos Data	Jumlah siswa 33				Jumlah	
	Ya	%	Tidak	%	PD	%
Pengungkapan Topik dalam kalimat utama	28	84,85	5	15,15	33	100%
Pengembangan Topik dalam Kalimat-Kalimat Pejelas	28	84,85	5	15,55	33	100%

Pembahasan hasil penelitian. Guru wajib merancang dan mengelola proses pembelajaran aktif yang menyenangkan untuk mendorong peserta didik melakukan observasi, bertanya, bernalar dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) Wijaya (2016:263). Dengan demikian, guru merancang model pembelajaran yang diberi nama Pete Pete (penentuan topik dan pembimbingan pengembangan topik). Model ini diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks deskripsi di kelas VII-4 SMP Negeri 17 Kendari. Sebelum model Pete Pete ini diterapkan di kelas VII-4, model ini telah diujicobakan di kelas VII-1 dan di kelas VIII-4 dan kelayakan model ini menurut peneliti bahwa model Pete Pete ini sudah layak, praktis dan efektif digunakan untuk membelajarkan siswa kelas VII-4 pada materi pembelajaran menulis teks deskripsi. Berikut data pengungkapan topik yang ditemukan pada pengumpulan data yang kedua atas nama Adis Ardiansyah.

Aku Cinta Lingkungan

- (1) *Lingkungan adalah salah satu faktor terpenting dalam kehidupan* (a). Lingkungan tempat tinggal kita, harus bersih (b). *lingkungan* juga sebagai tempat kita bernaung dan tempat kita berbagi, harus terjaga steril dari sampah (c). Kita sebagai masyarakat yang baik harus peduli pada *lingkungan* (d). Manusia, hewan, dan tumbuhan tidak akan terlepas dari *lingkungan* (e).

Pada data (1) setelah dipahami ditemukan letak kalimat utamanya berada di awal paragraf *Lingkungan adalah salah satu faktor terpenting dalam kehidupan* di (a). Paragraf yang kalimat utamanya berkedudukan di awal disebut sebagai paragraf deduktif. Kalimat utama ini memiliki gagasan pokok sebagai topik pembicaraan dalam pengembangan paragraf. Dalam kalimat topik tersebut unsur yang dipentingkan adalah *lingkungan*. Kata *lingkungan* selalu berulang di setiap kalimat berikutnya. Kalimat (b sampai e) memberikan penegasan atau menguraikan gagasan pokok *akan pentingnya lingkungan*. Sehingga ditemukan topik dari paragraf data tersebut adalah *lingkungan sangat penting dalam kehidupan* atau *pentingnya lingkungan*.

Secara struktur kalimat utama pada data (1) dapat ditentukan fungsi sintaksisnya. *Lingkungan / adalah salah satu faktor terpenting dalam kehidupan*. *Lingkungan* berfungsi sebagai *subjek*, sedangkan *adalah salah satu faktor terpenting dalam kehidupan* berfungsi sebagai *predikat*. Sehingga ditemukanlah gagasan utama pada paragraf data (1) adalah *Pentingnya lingkungan*. Topik tersebut diuraikan pada pengembangan kalimat penjelasnya. *Bersihnya lingkungan* pada (b), *sterilnya lingkungan* ada di (c), *kepedulian terhadap lingkungan* pada (d), dan *ketergantungan mahluk hidup pada lingkungan* ada di (e).

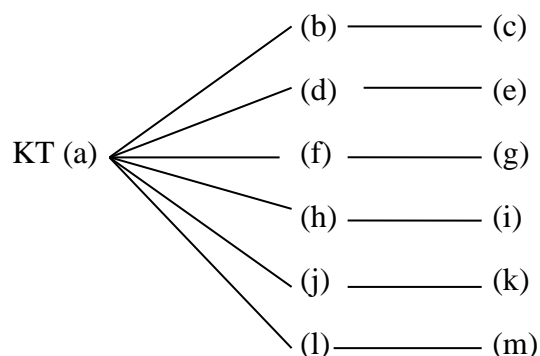
Pengembangan topik dalam kalimat-kalimat penjelas mencakup kemampuan memperinci secara maksimal gagasan utama ke dalam gagasan-gagasan bawahan, dan kemampuan mengurutkan gagasan-gagasan bawahan ke dalam suatu urutan yang teratur (Keraf, 2001:84). Tulisan siswa kelas VII SMPN 17 Kendari dalam menataurutkan kalimat topik ke dalam kalimat-kalimat penjelasnya dalam alinea, tidak selamanya dapat secara langsung dikembangkan ke dalam kalimat-kalimat penjelasnya, tetapi juga dikembangkan dari kalimat penjelas ke kalimat penjelas berikutnya. Dengan kata lain topik dikembangkan oleh kalimat penjelas mayor, lalu kalimat penjelas mayor dikembangkan oleh kalimat penjelas minor. Ada beberapa tulisan siswa mengembangkan kalimat penjelas minor oleh kalimat penjelas minor berikutnya. Untuk model seperti ini peneliti mengikuti teori dari Chaplen (dalam Astar, 2009:5) tentang model hubungan kalimat topik dengan kalimat penjelas. Oleh Keraf (2001)

menyebutnya serbagai metode pengembangan paragraf. Perincian dan urutan pikiran pola alamiah yang dikembangkan dalam tulisan siswa SMPN 17 Kendari adalah pola urutan waktu (kronologis) sedangkan pola logis yang dikembangkan dalam tulisan siswa SMPN 17 Kendari adalah definisi, akibat-sebab. Salah satu contoh data siswa menulis dengan mengembangkan teknik berpikir kronologis. Dalam teknik berpikir pola urutan waktu atau teknik berpikir model kronologis paralel berseri disajikan dalam dua contoh data, pada data (1), berikut datanya.

Pulang Kampung Bersama Keluarga

- (1) *Pada hari Minggu kemarin* saya pulang kampung untuk melihat keluarga yang ada di sana bersama ibu, bapak, dan kakak saya (a). Bukan hanya aku sekelurga yang ke sana, melainkan juga saudara bapak tertuaku juga ((b). Kampung bapak cukup jauh (c). *Kami berangkat pada jam 5 pagi* (d). Perjalanan menuju ke sana butuh waktu yang lama (e). *Sesampainya kami di sana pas jam 11 siang*, keluarga menyambut kami dengan baik (f). *Kemudian kami* diberi makan, lalu kami pun istirahat (g). *Pada jam 15.00 sore* kami bersiap-siap untuk pergi ke pantai Taipa (h). *Sesampai di pantai Taipa* kami langsung menyimpan barang-barang lalu kami mandi (i). *Hari sudah mulai gelap*, kami pun pulang dari pantai (j). *Kemudian kami* makan malam dan istirahat (k). *Esoknya* saya dan keluarga pulang ke rumah (l). Pulang kampung bersama keluarga sangat menyenangkan (m).

Pada data (1) model kronologis berseri, adanya kelanjutan dari peristiwa atau keadaan pada kalimat sebelumnya, atau didasarkan pada urutan tahap-tahap kejadian. Model kronologis ini ditandai dengan *pada hari minggu kemarin* di (a), *keberangkatan pada jam 5 pagi* di (d), *sesampainya di rumah nenek jam 11 siang* di (f), *berangkat ke pantai Taipa pada jam 15 sore* di (h), *hari sudah mulai gelap* di (j), dan *esoknya pulang ke kota* di (l). Dalam data (1) memuat tiga belas kalimat yang terjabar dalam satu kalimat utama dan dua belas kalimat penjelas. KT pada (a) tidak dijelaskan secara langsung oleh semua KP mayor. Enam KP yang mendukung secara langsung KT disebut sebagai KP mayor dan enam KP yang tidak mendukung KT secara langsung tetapi diteruskan secara berturut-turut oleh KP berikutnya yang disebut sebagai kalimat penjelas minor. KT (a) dikembangkan oleh KP mayor (b), (d), (f), (h), (j), dan (l). Selanjutnya KP (b) dikembangkan oleh KP minor (c), KP (d) dikembangkan oleh KP minor (e), KP (f) dikembangkan oleh KP minor (g), KP (h) dikembangkan oleh KP minor (i). KP (j) dikembangkan oleh KP minor (k), KP (l) dikembangkan oleh KP minor (m). Model pengembangan topik teknik berpikir kronologis pada data (1) digambarkan dalam diagram 1 di bawah ini



Diciptakan sebuah model dalam pembelajaran tujuannya adalah untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara atau gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Menurut peneliti model dalam pembelajaran yang diciptakan oleh guru dapat memudahkan siswa dalam belajar. Mengingat guru yang bersangkutan memahami tingkat kemampuan yang dibutuhkan siswanya. Kopetensi menulis melalui model Pete Pete ini adalah suatu rencana atau pola yang sangat sederhana. Bagi peneliti model pembelajaran Pete Pete ini sangat layak bagi siswa kelas VII SMP Negeri 17 Kendari. Ditinjau dari lokasi sekolah, tingkat pemahaman maupun kegemaran siswa kelas VII-4 SMP Negeri 17 Kendari model pembelajaran Pete Pete ini sangat layak untuk diterapkan. Yang paling terpenting di sini adalah seorang guru diharapkan memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dijalannya. Menurut Sardiman A.M. (2004:165) guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola program belajar-mengajar. Salah satunya mampu mengelola strategi pembelajaran dan mampu melaksanakan pembelajaran yang kondusif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran rancangan guru dengan nama model Pete Pete dapat memudahkan siswa dalam menulis sebuah teks deskripsi kelas VII-4 SMP negeri 17 Kendari. Hal ini dapat terlihat dari hasil tulisan siswa. Pada pengumpulan data pertama, data langsung diterima dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tanpa melaksanakan model Pete Pete. Dari 33 siswa yang diteliti terdapat 9 siswa yang dapat menulis teks deskripsi sesuai dengan pengungkapan topik dalam kalimat utama, dan dapat mengembangkan topik dalam kalimat-kalimat penjelas secara runtut dan padu. Selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data kedua, lalu diterapkanlah model Pete Pete dalam pengambilan data terdapat 28 siswa yang mampu menulis teks deskripsi sesuai dengan pengungkapan topik dalam struktur kalimat. Pengembangan topik dalam kalimat-kalimat penjelas tulisan siswa kelas VII-4 SMP Negeri 17 Kendari, dikembangkan dengan menggunakan beragam teknik berpikir dalam pengembangan paragraf. Teknik berpikir yang digunakan antara lain teknik berpikir kronologi, definisi dan kausalitas. Siswa dalam mengembangkan topik dalam kalimat-kalimat penjelas sudah secara runtut dan padu. Melihat hasil yang ditemukan pembelajaran topikalisasi dalam tulisan melalui model Pete Pete siswa kelas 8 SMP Negeri 17 Kendari dapat dikatakan meningkat secara signifikan.

Secara universal delapan puluh persen siswa kelas VII-4 SMPN 17 Kendari telah berhasil menulis dengan baik. Tetapi perlu kiranya guru atau pengajar Bahasa Indonesia memberikan bimbingan dan motivasi secara terus-menerus dengan teknik-teknik penulisan yang tepat. Tentu harapan penulis guru atau pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia tertarik, memahami dan menguasai untuk teknik atau model pengajaran kebahasaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astar Hidayatul, dkk. (2009). *Kalimat Topik dan Kalimat Penjelas dalam Beberapa Jenis Paragraf*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.

- Chaer, Abdul. (2011). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta. .
- Keraf, Gorys. (2001). *Komposisi*. Ende—Flores, Penerbit Nusa Indah.
- Kridalaksana, Harimurti. (2008). *Kamus Linguistik Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Moleong, Lexy J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdiyanto, Burhan. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada Universitas Press.
- Sardiman, A.M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Wijaya, Estetika Yuni. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tunyutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di era Global. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol (1). Hlm263-278.
- Yohanes, Budinuryanta. (2009). *Pemikiran dan Pembahasan Goenawan Mohamad dalam Catatan Pinggir:Kajian Logikopragmatik*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Disertasi. Tidak diterbitkan.

PANDA GELENG ALAT PERAGA INOVATIF UNTUK MEMUDAHKAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL OPERASI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BENTUK ALJABAR SISWA KELAS VIII.B SMP NEGERI 5 KENDARI

Asri Azis
SMP Negeri 5 Kendari Kota Kendari
Provinsi Sulawesi Tenggara
asriazis668@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu penyebab rendahnya nilai matematika siswa karena guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, tidak bervariasi dan tanpa menggunakan alat bantu pembelajaran. Salah satu materi yang dipelajari oleh siswa yaitu materi operasi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar. Siswa banyak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi tersebut. Berdasarkan kenyataan di atas, maka dalam kegiatan pembelajaran guru menerapkan suatu permainan tradisional yaitu *permainan dakon*. Dalam permainan dakon tersebut papan dakon yang digunakan telah dimodifikasi oleh guru menjadi sebuah alat peraga dalam pembelajaran. Alat peraga tersebut diberi nama *Papan Dakon Gelas Kelereng (Panda Geleng)*. Tujuan penerapan alat peraga “*Panda Geleng*” dalam pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa kelas VIII.B SMP Negeri 5 Kendari dalam menyelesaikan soal-soal operasi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar. Hasil pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada siswa, guru, pihak sekolah dan MGMP Matematika Kota Kendari. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII.B yang berjumlah 34 siswa. Instrumen penelitian menggunakan tes. Teknik analisis data yaitu berupa tes awal dan tes akhir. Tujuan tes awal untuk mengetahui pengetahuan prasyarat yang telah dimiliki oleh siswa. Tes akhir dilakukan pada akhir tindakan. Tes setiap akhir pertemuan dikatakan berhasil jika sekurang-kurangnya 85% dari seluruh siswa hasil belajarnya telah mencapai nilai ≥ 70 .

Penggunaan alat peraga “*Panda Geleng*” melalui suatu tindakan perbaikan pembelajaran dalam bentuk penelitian tindakan kelas dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Pembelajaran pertemuan pertama pada hari Kamis tanggal 3 Agustus 2017, pertemuan kedua pada hari Senin tanggal 7 Agustus 2017 dan pertemuan ketiga pada hari Kamis tanggal 10 Agustus 2017. Pada pertemuan pertama, pembelajaran tanpa menggunakan alat peraga dan dari 34 orang yang diberi tes awal terdapat 13 orang (38,24%) yang mendapat nilai ≥ 70 (tuntas) dan 21 orang (61,76%) yang mendapat nilai < 70 (tidak tuntas). Pada pertemuan kedua, pembelajaran menggunakan alat peraga dan dari 34 orang yang diberi tes hasil belajar terdapat 20 orang (58,82%) yang mendapat nilai ≥ 70 (tuntas) dan 14 orang (41,18%) yang mendapat nilai < 70 (tidak tuntas). Pada pertemuan ketiga, pembelajaran menggunakan alat peraga dan dari 34 orang yang diberi tes hasil belajar terdapat 30 orang (88,24%) yang mendapat nilai ≥ 70 (tuntas) dan 4 orang (11,76%) yang mendapat nilai < 70 (tidak tuntas). Simpulan penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan alat peraga inovatif “*Panda Geleng*” dapat memudahkan siswa menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar. Guru disarankan sebaiknya menggunakan alat peraga yang inovatif (alat peraga buatan guru) yang digunakan pada materi pelajaran yang lain.

Kata kunci: Panda Geleng; penjumlahan; pengurangan; bentuk aljabar; hasil belajar

PENDAHULUAN

Minat siswa terhadap pelajaran matematika sangat rendah. Sebagian besar siswa mengeluh bahwa pelajaran matematika membosankan, tidak menarik bahkan penuh misteri. Ini disebabkan karena pelajaran matematika bagi siswa dirasakan sangat sukar, tidak menarik, dan materi pelajaran yang dipelajari tidak ada kaitannya dengan kehidupan sehari – hari. Sebagai contoh hasil Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) mata pelajaran matematika SMP Negeri 5 Kendari pada tahun pelajaran 2016/2017 siswa kelas IX diperoleh data nilai rata – rata 3,57, nilai tertinggi 10,00, nilai terendah 1,25, dan standar deviasi 1,21. Demikian pula hasil ulangan siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kendari pada tahun pelajaran 2016/2017 pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar yang mendapat nilai $\geq 6,50$ rata-rata berkisar 54,23% – 64,57% dari jumlah siswa masih jauh dari batas tuntas klasikal.

Dalam tulisan ini penulis mengangkat pokok bahasan yang menjadi masalah yaitu penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar. Permasalahannya yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar. Berdasarkan hasil analisis penulis, kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar disebabkan oleh: a) sebagian besar siswa melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada suku-suku yang tidak sejenis. Misalnya kesalahan yang dilakukan oleh siswa yaitu: $2a + 3b = 5ab$ dan $10m - 2n = 8mn$, b) ketidaktahuan siswa dalam menyelesaikan soal operasi bilangan bulat. Misalnya kesalahan yang dilakukan oleh siswa yaitu: $(-2) + 6 = (-8)$ dan $(-10) + 4 = (-14)$. c) tidak adanya alat peraga yang dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar dan d) guru tidak menerapkan strategi permainan dalam proses pembelajaran.

Menurut Handoko BT (2014:103) menyatakan bahwa metode permainan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam operasi bilangan bulat. Peningkatan motivasi dan kemampuan siswa dapat dilihat pada respon positif siswa terhadap proses pembelajaran serta keaktifan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran, kemampuan siswa dalam operasi bilangan bulat terus mengalami peningkatan. Siswa akan memiliki kemampuan berlebih jika memiliki kemampuan berpikir kritis.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widodo R (2016:453) bahwa penerapan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran tematik bidang matematika mempunyai pengaruh yang positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa. Menurut Suastra, IW (2007:24) berdasarkan hasil penelitian nya bahwa kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran Sains yang terjadi di sekolah-sekolah kurang diberdayakan dan dikembangkan secara optimal.

Seperti yang dikemukakan oleh Ahmad Masykur dalam M-Blog terposting 8 Maret 2012 bahwa dakon adalah sebuah permainan tradisional yang terkenal khususnya di Jawa dan Sumatera. Permainan ini sangatlah menarik, yang biasanya dimainkan oleh anak-anak. Semasa kecil mungkin Anda pernah memainkannya juga. Permainan dakon sangat baik untuk melatih logika anak karena perlu perhitungan yang bagus supaya bisa menang. Permainan dakon menggunakan kayu dengan 2 deret 7 lubang kecil dan 2 lubang besar masing-masing satu di samping kanan dan kiri. Permainan ini menggunakan *kecik* (biji sawo) untuk mengisi lubang-lubang tersebut. Bermain dakon dilakukan dengan cara mengambil semua biji yang terdapat pada lubang kecil yang di

inginkan untuk disebar satu biji per lubang berurutan ke arah lumbung/rumah masing-masing dan langkah tersebut dilakukan berulang.

Warisan para leluhur yang berupa permainan tradisional dakon diyakini para akademisi mampu merangsang kecerdasan anak. Hal tersebut terungkap dalam seminar nasional bertema Permainan Tradisional Sebagai Alat Peraga Intervensi Psikologi, Mengangkat Kearifan Lokal untuk Membangun Karakter Bangsa yang digelar di Auditorium Gedung Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret (UNS), Sabtu (10/11/2012). Sebanyak tiga pembicara hadir dalam acara di hari itu yaitu Sahid Teguh Widodo, Dewi Retno Suminar serta Mohamad Zaini Alif.

Menurut Uno (2008:217) bahwa pemilihan metode pembelajaran harus didasarkan pada analisis kondisi dan hasil pembelajaran. Analisis akan menunjukkan bagaimana kondisi pembelajarannya, dan apa hasil pembelajaran yang diharapkan. Suroso (2009:30) mengemukakan dalam melakukan penelitian tindakan kelas guru dapat mencoba berbagai tindakan berupa program pembelajaran dengan mencoba memanfaatkan bahan permainan lokal. Berdasarkan hal tersebut maka penulis berupaya meningkatkan kemampuan siswa melalui penerapan permainan dengan menggunakan alat peraga papan dakon yang dimodifikasi sebagai alat peraga "*Panda Geleng*" dalam pembelajaran. Alat peraga ini kami rancang dengan menggunakan benda-benda yang terdapat di lingkungan sekolah, mudah didapat dan dekat dengan kehidupan siswa. Alat peraga ini terdiri dari papan dakon yang terbuat dari kayu jati, anak dakon yaitu kelereng warna-warni, gelas aqua sebagai tempat menyimpan kelereng. Alat peraga pembelajaran ini merupakan hasil karya inovasi penulis yang diberi nama *Papan Dakon Gelas Kelereng (Panda Geleng)*.

Dari latar belakang diatas sehingga dapat dirumuskan permasalahan "Apakah penerapan *Panda Geleng* dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar di kelas VIII.B SMP Negeri 5 Kendari?. Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan alat peraga "*Panda Geleng*" dalam menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar pada siswa kelas VIII.B SMP Negeri 5 Kendari.

METODE

Desain penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto (2010:57) penelitian kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu pembelajaran dikelas. Penelitian ini dilakukan lebih dari satu siklus tindakan, dan penelitian ini berhenti pada siklus tertentu jika sudah memenuhi target dan tujuan penelitian telah tercapai. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan penelitian ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Penelitian tindakan ini dilaksanakan di kelas VIII.B yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Peneliti merupakan guru di kelas tersebut, sehingga tidak mengganggu aktivitas belajar mengajar. Selanjutnya menurut pendapat yang dikemukakan oleh Hopkins (2011) merumuskan Penelitian Tindakan Kelas berbentuk siklus spiral meliputi: 1) plan (perencanaan); 2) act (pelaksanaan); 3) observe (observasi) dan 4) reflect (refleksi).

Penciptaan karya inovasi pembelajaran Papan Dakon Gelas Kelereng (*Panda Geleng*), penulis peroleh dari pendapat yang dikemukakan oleh Suharta (2003:6) bahwa hasil belajar seseorang (*siswa*) dapat meningkatkan hasil belajar dengan pengamatan langsung (*kongkrit*), realitas yang ada disekitar lingkungan kehidupan murid, kemudian

melalui benda tiruan sampai pada lambang verbal. Penelitian ini dirancang menggunakan alat peraga buatan guru yang inovatif dimana alat peraga tersebut dapat dilihat, dipegang, diraba, dan digunakan oleh siswa serta dekat dengan kehidupan siswa.

Prosedur penggunaan alat peraga “*Panda Geleng*” dalam menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar seperti penjelasan berikut ini:

Soal . Tentukan nilai dari $-3x + 6x + 4y - 2y + 5 - 7$

Langkah 1: ambillah 3 butir kelereng warna hijau digelas pertama bertanda X dan masukkan pada lubang yang berada dibagian kiri bertanda (-), lalu ambil lagi 6 butir kelereng warna hijau digelas bertanda X dan masukkan pada lubang yang berada dibagian kanan bertanda (+).

Langkah 2: ambillah 4 butir kelereng warna putih digelas kedua bertanda Y dan masukkan pada lubang yang berada dibagian kanan bertanda (+), lalu ambil lagi 2 butir kelereng warna putih digelas bertanda Y dan masukkan pada lubang yang berada dibagian kiri bertanda (-).

Langkah 3: ambillah 5 butir kelereng warna hitam digelas ketiga bertanda K dan masukkan pada lubang yang berada dibagian kanan bertanda (+), lalu ambil lagi 7 butir kelereng warna hitam digelas bertanda K dan masukkan pada lubang yang berada dibagian kiri bertanda (-).

Langkah 4: dari 6 butir kelereng hijau yang berada dibagian bertanda (+) diambil sebanyak 3 butir untuk disatukan pada 3 butir kelereng hijau yang berada dibagian bertanda (-) dan selanjutnya 6 butir kelereng hasil penyatuan tersebut diambil lagi untuk disimpan kembali pada gelas pertama.

Langkah 5: dari 4 butir kelereng putih yang berada dibagian bertanda (+) diambil sebanyak 2 butir untuk disatukan pada 2 butir kelereng putih yang berada dibagian bertanda (-) dan selanjutnya 4 butir kelereng hasil penyatuan tersebut diambil lagi untuk disimpan kembali pada gelas kedua.

Langkah 6: dari 7 butir kelereng hitam yang berada dibagian bertanda (-) diambil sebanyak 5 butir untuk disatukan pada 5 butir kelereng hitam yang berada dibagian bertanda (+) dan selanjutnya 10 butir kelereng hasil penyatuan tersebut diambil lagi untuk disimpan kembali pada gelas ketiga.

Langkah 7: nampak ada 3 buah lubang yang berisi kelereng terdiri dari sebanyak 3 butir kelereng warna hijau berada dibagian bertanda (+), 2 butir kelereng warna putih berada dibagian bertanda (+) dan ada 2 butir kelereng warna hitam berada dibagian bertanda (-).

Langkah 8: Penjabaran penyelesaian soal secara matematis berdasarkan cara kerja permainan dakon antara lain:

Selesaikan soal $-3x + 6x + 4y - 2y + 5 - 7$

- $-3x + 3x + 3x + 2y + 2y - 2y + 5 - 5 - 2$
- $(-3x + 3x) + 3x + 2y + (2y - 2y) + (5 - 5) - 2$
- $0 + 3x + 2y + 0 + 0 - 2$
- $3x + 2y - 2$

Jadi penyelesaian soal : $-3x + 6x + 4y - 2y + 5 - 7 = 3x + 2y - 2$



Gambar 1. Alat Peraga Papan Dakon Gelas Kelereng (*Panda Geleng*)

Instrumen pengumpulan data selama berlangsungnya penelitian antara lain: 1) pemberian tes awal bentuk soal uraian pada pertemuan pertama penelitian tanpa menggunakan alat peraga, 2) pemberian tes bentuk soal uraian pertemuan kedua penelitian menggunakan alat peraga dan 3) pemberian tes bentuk soal uraian pertemuan ketiga penelitian menggunakan alat peraga. Skor hasil belajar ditentukan dengan menggunakan rubrik penilaian. Skor kemudian dirubah kedalam bentuk nilai dengan menggunakan rumus berikut:

$$N = \frac{\text{skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Teknik analisis data yaitu berupa tes awal dan tes akhir. Tujuan tes awal untuk mengetahui pengetahuan prasyarat yang telah dimiliki oleh siswa di samping untuk memudahkan pembentukan kelompok. Tes akhir dilakukan pada akhir tindakan, dengan maksud untuk mengetahui sampai sejauhmana kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Tes setiap akhir pertemuan dikatakan berhasil jika sekurang-kurangnya 85% dari seluruh siswa hasil belajarnya telah mencapai nilai ≥ 70 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dengan penerapan alat peraga "*Panda Geleng*" dalam permainan dakon dilaksanakan selama 3 (tiga) kali pertemuan. Setiap pertemuannya terjadi peningkatan kualitas pada keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Pada setiap pertemuan dilaksanakan pemberian tes untuk mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 3 Agustus 2017. Pada pembelajaran tersebut siswa diberikan materi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar tanpa menggunakan alat peraga "*Panda Geleng*". Pada pembelajaran ini siswa diberikan tes awal berupa soal uraian sebanyak 6

butir soal. Siswa yang menjawab benar soal nomor 1 sampai dengan nomor 6 akan mendapat skor 1 dan jika siswa menjawab salah maka akan mendapat skor 0 dengan jumlah skor total 6. Pemberian tes awal ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan siswa memahami materi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar tanpa menggunakan alat peraga “*Panda Geleng*”. Hasilnya terdapat 13 siswa (38,24%) yang memperoleh nilai ≥ 70 (tuntas) dan 21 siswa (61,76%) tidak tuntas. Berdasarkan data tersebut, maka peneliti membentuk kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 siswa dalam pembelajaran. Dalam proses pembentukan kelompok, nilai siswa terlebih dahulu diurutkan dari nilai tertinggi ke nilai terendah. Selanjutnya, urutan siswa tersebut dibagi ke dalam tiga kelompok bagian, yaitu: (1) siswa berkemampuan tinggi (*nilai 80 sampai dengan nilai 100*), (2) siswa berkemampuan sedang (*nilai 60 sampai dengan nilai dibawah nilai 79*), dan (3) siswa berkemampuan rendah (*dibawah nilai 60*). Dari hasil kriteria tersebut, diperoleh 11 siswa (32,35%) berkemampuan tinggi, terdapat 13 siswa (38,24%) berkemampuan sedang, dan 10 siswa (29,41%) berkemampuan rendah. Setelah dibagi tiga berdasarkan kriteria, selanjutnya dibentuk kelompok dengan memilih secara acak siswa dari setiap bagian kemampuan tersebut dan memperhatikan juga jenis kelamin, sehingga terbentuk 6 kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 siswa. Selanjutnya guru menggunakan alat peraga “*Panda Geleng*” dalam permainan dakon pada pertemuan kedua dan pertemuan ketiga sebagaimana tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan kedua (siklus pertama) dilaksanakan pada hari Senin tanggal 7 Agustus 2017. Pada pembelajaran tersebut siswa diberikan materi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar dengan menggunakan alat peraga “*Panda Geleng*” melalui permainan dakon. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan soal-soal penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar dengan bentuk soal uraian sebanyak 6 butir soal. Siswa yang menjawab benar soal nomor 1 sampai dengan nomor 4 mendapat masing-masing skor 1, menjawab benar soal nomor 5 sampai dengan nomor 6 mendapat masing-masing skor 2 dan jika siswa menjawab salah maka akan mendapat skor 0 dengan jumlah skor total 8. Berdasarkan data hasil tes belajar terdapat 20 siswa (58,82%) yang memperoleh nilai ≥ 70 (tuntas) dan 14 siswa (41,18%) tidak tuntas. Berdasarkan data ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil tes siklus I

Nilai	Banyak siswa	Persentase (%)
$\geq 70,0$	20	58,82
$< 70,0$	14	41,18
Jumlah	34	100

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan ketiga (siklus kedua) dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 10 Agustus 2017. Pada pembelajaran tersebut siswa diberikan materi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar masih tetap menggunakan alat peraga “*Panda Geleng*” melalui permainan dakon.

Pada akhir pembelajaran siswa diberikan soal-soal penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar dengan bentuk soal uraian sebanyak 6 butir soal. Siswa yang menjawab benar soal nomor 1 sampai dengan nomor 2 mendapat masing-masing skor 1, menjawab benar soal nomor 3 sampai dengan nomor 6 mendapat masing-masing skor 2 dan jika siswa menjawab salah maka akan mendapat skor 0 dengan jumlah skor total 10.

Berdasarkan data hasil tes terdapat 27 siswa (88,24%) yang memperoleh nilai ≥ 70 (tuntas) dan 7 siswa (11,76%) yang tidak tuntas.

Berdasarkan data ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil tes siklus II

Nilai	Banyak siswa	Persentase (%)
$\geq 70,0$	27	88,24
$< 70,0$	7	11,76
Jumlah	34	100

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Wijaya (2016:263) bahwa guru wajib merancang dan mengelola proses pembelajaran aktif yang menyenangkan untuk mendorong peserta didik melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan). Berdasarkan hal tersebut, guru merancang dan membuat alat peraga yang di beri nama Papan Dakon Gelas Kelereng (Panda Geleng). Alat peraga “*Panda Geleng*” tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran Matematika pada materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bentuk Aljabar di kelas VIII.B SMP Negeri 5 Kendari. Sebelum alat peraga “*Panda Geleng*” di terapkan dikelas VIII.B, alat peraga “*Panda Geleng*” ini telah di uji cobakan di kelas VIII.A dan di kelas VIII.C dan kelayakan alat peraga ini menurut peneliti menyimpulkan bahwa alat peraga “*Panda Geleng*” ini sudah layak, praktis dan efektif digunakan untuk membelajarkan siswa di kelas VIII.B pada materi pelajaran Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bentuk Aljabar.

Pembuatan alat peraga “*Panda Geleng*” sepengetahuan peneliti belum pernah dibuat oleh guru/tenaga pengajar yang lain. Alat peraga pembelajaran ini memiliki keunggulan dan kelebihan antara lain alat dan bahan dapat diperoleh dengan mudah dengan biaya murah, memakai bahan bekas seperti kelereng, gelas aqua bekas, papan jati bekas, digunakan tidak hanya sekali pakai tetapi dapat dipakai berkali-kali dan bisa tahan lama serta dapat digunakan di Sekolah Dasar (SD) maupun di Sekolah Menengah Pertama (SMP) .

Secara keseluruhan kelayakan alat peraga “*Panda Geleng*” ditinjau dari kelayakan desain maupun bahan pembuatan dapat dikatakan layak digunakan dalam penelitian dan sudah sesuai dengan materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sumiati (2007:15) bahwa penggunaan media pembelajaran termasuk didalamnya sumber belajar, dan alat-alat pelajaran, disesuaikan dengan isi atau materi pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai.

Menurut pendapat peneliti bahwa alat peraga “*Panda Geleng*” buatan guru dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar, mengingat selama ini siswa dibelajarkan pada materi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar tanpa menggunakan alat peraga. Apalagi siswa belajar pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar di dalam kelas tidak dalam suasana yang menyenangkan tidak ada permainan misalnya. Alat peraga “*Panda Geleng*” dapat digunakan dalam permainan seperti siswa biasa bermain dakon dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum alat peraga “*Panda Geleng*” dikatakan sangat praktis digunakan untuk membelajarkan materi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar karena alat peraga Panda Geleng tersebut dapat mempermudah siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar, waktu yang diperlukan dalam menggunakan alat peraga “*Panda Geleng*” lebih singkat bila

dibandingkan dengan alat peraga yang lain, mudah dibawa serta mudah dipergunakan pada waktu kapan, dimana saja dan digunakan oleh siapa saja dan bahkan pula dapat digunakan dalam permainan dakon.

Kesalahan mendasar yang dilakukan oleh siswa ketika misalnya siswa diberikan soal seperti $-2a + 10a = -12a$. Kesalahan yang mendasar lainnya adalah ketika siswa diberikan soal $3a + 2b = 5ab$. Kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa ketika menyelesaikan soal tersebut karena siswa tidak memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar. Menurut Prihandoko, Antonius Cahya (2006) bahwa untuk menguasai dan mengembangkan IPTEK di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Matematika sejak dini harus dipahami dengan baik dan benar, karena konsep – konsep dalam Matematika merupakan suatu rangkaian konsep yang menimbulkan hubungan sebab akibat, sehingga pemahaman yang salah terhadap suatu konsep akan berakibat pada kesalahan pemahaman terhadap konsep-konsep selanjutnya.

Hal ini dipertegas lagi oleh Priambodo et.al, (2014) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam menanamkan konsep matematika dengan menggunakan alat peraga menyebabkan pengalaman anak semakin luas berdasarkan sesuatu yang nyata. Selain itu pendapat yang dikemukakan oleh Fujiati & Mastur (2014) juga mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran matematika sebaiknya siswa diberi kesempatan memanipulasi benda-benda konkret atau alat peraga yang dirancang secara khusus dan dapat di otak atik oleh siswa dalam memahami suatu konsep matematika. Beberapa penelitian relevan yang menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran Matematika beragam argumen menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif dan menyenangkan cocok digunakan ke dalam berbagai bidang mata pelajaran bahkan ke dalam beberapa tingkatan pendidikan seperti halnya di sekolah dasar dan menengah. Dari hasil yang diperoleh, secara umum penelitian ini dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya dan mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan alat peraga inovatif buatan guru yang diberi nama *Papan Dakon Gelas Kelereng (Panda Geleng)* dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar pada siswa kelas VIII.B SMP Negeri 5 Kendari. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar Matematika siswa. Pada refleksi awal yaitu siswa dibelajarkan tanpa menggunakan alat peraga “*Panda Geleng*” dari 34 siswa yang diteliti terdapat 13 siswa (38,24%) yang tuntas hasil belajarnya. Pada pertemuan berikutnya (siklus pertama) pembelajaran dengan menggunakan alat peraga “*Panda Geleng*” terdapat 20 siswa (58,82%) yang tuntas hasil belajarnya. Setelah diadakan perbaikan pada siklus pertama, pada pertemuan berikutnya (siklus kedua) pembelajaran dengan menggunakan alat peraga “*Panda Geleng*” terdapat 30 siswa (88,24%) yang tuntas hasil belajarnya. Penelitian telah berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu 85% tuntas hasil belajarnya. Guru disarankan sebaiknya menggunakan alat peraga yang inovatif pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fujiati, I & Mastur. (2014). Keefektifan Model Pogil Berbantuan Alat Peraga Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 3(3).
- Handoko, B.T.(2014). Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Siswa Pada Operasi Bilangan Bulat SMPN 2 Sawahan. *Prosiding Sendimat PPPTK Matematika*, 2014 (2) hlm.99-106.
- Hopkins, David. (2011). *Panduan Guru. Penelitian Tindakan Kelas*.Terjemahan Achmad Fawaid. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Prihandoko, Antonius Cahya.(2006). *Pemahaman dan Penyajian Konsep Matematika*. Jakarta: Depdiknas Dirjendikti Direktorat Ketenagaan.
- Priambodo, A.S. (2014). Keefektifan Model Learning Cycle Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 3(2).
- Suroso. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pararaton.
- Suastra, I.W. (2007). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran Sains. *Dalam Jurnal IKA*. Singaraja: Jurnal Ikatan Keluarga Alumni Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 4 (2), hlm 23-24.
- Suharta, I Gusti Putu. 2013. Matematika Realistik: Apa dan Bagaimana? Online. (<http://www.depdiknas.go.id/jurnal/38/Matematika%20Realistik.htm>) Diakses 10 April 2017.
- Sumiati. (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Uno, Hamzah. (2006). *Desain Pembelajaran*. Gorontalo: Nurul Jannah.
- Wijaya, Estika Yuni. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol (1), hlm 263-278.
- Widodo, R.(2016). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Permai Biloncatika Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Barisan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Prosiding Sendimat PPPTK Matematika*, 2016 (4), hlm 453-463.

KEARIFAN LOKAL LAGU KAULINAN URANG LEMBUR DALAM MEMPELAJARI AKSARA SUNDA

Ely Mulyaningsih, S. Pd.

SEKOLAH DASAR NEGERI 1 CISADAP
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN CIAMIS
PROVINSI JAWA BARAT
Email : elymulyaningsih1811@gmail.com

ABSTRAK

Kearifan lokal yang dimiliki budaya sunda banyak diwariskan oleh leluhur kita sebelumnya. Namun, seiring perkembangan zaman kearifan lokal sunda semakin sedikit dikuasai generasi muda. Tidak menutup kemungkinan lama-kelamaan kearifan lokal yang dimiliki sunda akan punah. Agar kearifan lokal sunda tidak tersisihkan dengan keadaan zaman. Guru sebagai titik tolak pengembangan kearifan lokal sudah seharusnya melakukan perubahan-perubahan yang membuat peserta didik menjadi lebih antusias dalam mempelajarinya. Kearifan lokal yang sedikit sekali diketahui oleh masyarakat sunda adalah aksara sunda. Tidak banyak orang yang mampu membaca aksara sunda. Maka dari itu makalah ini menjelaskan kegiatan dalam mempelajari aksara sunda lebih dikenal dan mudah dipelajari khususnya peserta pendidik di sekolah. Sehingga pada akhirnya peserta didik dapat mengenal aksara sunda dan tidak melupakan lagu kaulinan urang lembur. Maka, kearifan lokal sunda yang dimiliki tidak punah dan terlupakan begitu saja.

Kata Kunci : kearifan lokal, lagu kaulinan, aksara sunda

Pendahuluan

Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, kearifan nenek moyang kita atau para leluhur sunda semakin lama semakin memperhatikan. Tidak banyak anak muda yang masih mengetahui nilai-nilai kearifan lokal sunda terutama aksara sunda. Lagu kaulinan yang lebih dikenal di masyarakat dapat dijadikan media memperkenalkan aksara sunda.

Perkembangan teknologi dan globalisasi membawa pengaruh positif dan negatif. (Siti Linggar, 2008) Arus globalisasi terutama kearifan lokal yang ada di suatu daerah semakin tersisihkan. Lagu kaulinan urang lembur semakin tersisihkan dengan lagu-lagu modern zaman sekarang. Apalagi aksara daerah yang merupakan kekayaan suatu daerah semakin tidak dikenal oleh masyarakat.

Kekayaan seni dan budaya, serta hal-hal yang bersifat tradisional hampir menyeluruh disetiap wilayah bangsa Indonesia. (Nasin El Kabumaini, 2008). Provinsi Jawa Barat merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki banyak kekayaan seni dan budaya. Termasuk kearifan lokal yang dimilikinya. Ada yang termasuk seni, sastra dan budaya.

Cara melestarikan keduanya kita dapat mengaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Supaya peserta didik kita zaman ini mampu mengenal sehingga dapat melestarikannya di masa yang akan datang. Metode penggabungan pengenalan kearifan lokal di daerah dapat menghemat waktu yang dibutuhkan untuk penyampaian masa sekarang. Metode penggabungan ini dianggap efektif karena selain peserta didik dapat mengenal dua jenis kearifan lokal sekaligus tanpa mereka sadari.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam makalah ini adalah

1. Bagaimana metode mengenalkan kearifan lokal lagu kaulinan urang lembur dalam mempelajari aksara sunda?
2. Bagaimana langkah-langkah mengenalkan kearifan lokal lagu kaulinan urang lembur dalam mempelajari aksara sunda?

Tujuan

Tujuan penyusunan makalah ini adalah untuk mengikuti seminar nasional 2018 serta melestarikan kearifan lokal sunda terutama lagu kaulinan dan aksara sunda.

Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah, sebagai berikut.

1. Bagi guru
 - a) Memperluas wawasan guru menggunakan metode dalam memperkenalkan mengenalkan kearifan lokal lagu kaulinan urang lembur dalam mempelajari aksara sunda.
 - b) Memperluas wawasan guru mengenai langkah-langkah mengenalkan kearifan lokal lagu kaulinan urang lembur dalam mempelajari aksara sunda.
2. Bagi siswa
 - a) Memperluas wawasan siswa tentang kearifan lokal kaulinan urang lembur
 - b) Memperluas wawasan siswa tentang aksara sunda
3. Bagi sekolah
Meningkatkan mutu sekolah dalam hal mengenalkan kearifan lokal lagu kaulinan urang lembur dalam mempelajari aksara sunda
4. Bagi masyarakat
Kearifan lokal sunda dapat dilestarikan dengan cara mengenalkan kearifan lokal lagu kaulinan urang lembur dalam mempelajari aksara sunda

METODE DAN PROSES PENYELESAIAN MASALAH

Metode yang digunakan dalam penyelesaian masalah ini adalah metode deskriptif berkesinambungan. Metode ini digunakan karena dapat mengukur hasil dari penyelesaian masalah. Metode ini menggunakan variabel mandiri yang tidak dibandingkan dengan variabel yang lainnya. Metode ini dilakukan secara terus menerus pada suatu objek.

Adapun artikel ini mengungkapkan bagaimana cara lebih mengenalkan aksara sunda dengan lagu tradisional yang sudah dikenal oleh masyarakat sehingga peserta didik mampu membaca aksara sunda dengan cepat karena telah mengetahui syair lagu tradisional. Metode ini diambil melalui kegiatan pembiasaan di sekolah. Sehingga dapat mengetahui sedikit demi sedikit sehingga akhirnya peserta didik mampu mengenal aksara sunda dengan sendirinya.

Proses Penyelesaian Masalah

Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses menyelesaikan masalah adalah

1. Menentukan objek
Objek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Cisadap
2. Menentukan metode
Metode yang digunakan adalah metode deskriptif
3. Menentukan teori yang sesuai
Adapun teori yang dijadikan landasan dari penelitian ini adalah.

Lagu kaulinan yaitu lagu yang berkembang dimasyarakat secara turun temurun. Lagu yang berkembang di daerah Jawa Barat diantaranya Cingcangkeling dan paciwit-ciwit lutung. Lagu tersebut dapat dikenal dengan mudah oleh masyarakat Jawa Barat. Semua orang mengenal lagu tersebut.

Aksara Sunda adalah hasil karya ortografi masyarakat Sunda melalui perjalanan sejarahnya sejak abad 5 M yang lalu hingga saat ini. Keberadaanya perlu dipelihara dan dikembangkan Masyarakat Jawa Barat (Jabar) melalui wakilnya di DPRD Jabar dan Pemerintah Provinsi Jabar telah menerbitkan Peraturan Daerah (Perda) untuk pemeliharaan aksara bahasa dan sastra daerah yaitu Perda Nomor 5 Tahun 2003 tentang Pemeliharaan Aksara Bahasa dan Sastra Daerah.

Selain itu kurikulum yang digunakan di sekolah sekarang yaitu kurikulum 2013 telah masuk materi pembelajaran aksara sunda pada muatan lokal Bahasa Sunda. Namun, hanya mengenalkan saja dengan jam pembelajaran yang cukup singkat yakni satu tema pembelajaran. Satu tema biasanya 4 minggu, jam pembelajaran muatan lokal ini hanya 2 jam pembelajaran setiap minggu, sehingga dapat disimpulkan hanya 8 jam pembelajaran untuk mempelajari aksara sunda. Bukan waktu yang cukup untuk mengenal lebih baik suatu sastra karena perlu pengembangan yang lebih lama.

4. Mengumpulkan data

Data yang dikumpulkan adalah

- Data hasil pengamatan yaitu peserta didik di sekolah tidak ada yang mengenal aksara sunda
- Data hasil wawancara dengan masyarakat yaitu tidak ada yang mengenal aksara sunda
- Data hasil tindakan berupa tindakan pembiasaan dan pembelajaran di kelas

5. Mengolah data

Data yang diperoleh kemudian diolah dan dikumpulkan untuk membuat laporan

6. Membuat laporan

Laporan dibuat berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan penelitian.

Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah seluruh siswa mengenal lebih baik lagu kaulinan yang beredar di masyarakat. Selain itu sebagian besar peserta didik mampu menulis aksara sunda sesuai dengan ketentuan. Hasil yang dicapai ini dapat diaplikasikan dalam pembelajaran khusus materi aksara sunda yang terdapat dalam tema pembelajaran muatan lokal bahasa sunda di sekolah dasar.

Pembahasan

Kegiatan yang dilakukan adalah pembiasaan di dalam kelas sebelum atau pun sesudah pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan antara lain

1. Mengingatkan lagi lagu tradisional yang telah mereka kuasai. Dalam hal ini diperkenalkan lagi lagu berikut

Cingcangkeling

Cing-cang-ke-ling-ma-nuk-cing-kleng-cin-det-eun

Plos-ka-ko-long-ba-pa-sa-tar-bu-le-neng

Syair lagu tersebut diingatkan lagi dengan penulisan berdasarkan suku kata, karena dalam penulisan aksara sunda memerlukan suku kata untuk mengenalinya.

2. Mengenalkan aksara sunda

a) Aksara swara

a	i	u	e	o	E	R
a	i	u	e	o	é	eu

b) Aksara ngalagena

k	g	N	c	j	Y	t	d	n	p
ka	ga	nga	ca	ja	nya	ta	da	na	pa
b	m	y	r	l	w	s	h	f	y
ba	ma	ya	ra	la	wa	sa	ha	fa	va
q	x	z	S	H					
qa	xa	za	sya	kha					

c) Angka

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

d) Penanda vokal

.....iueo	[.....]
-i-	-u-	-e-	-o-	-é-	-eu-

e) Rarangken

.....RLYNH;
-r-	-l-	-y-	-ng-	-h-	pamaeh

3. Mengenalkan suku kata dalam aksara sunda

Suku kata yang diperkenalkan adalah suku kata dari lagu sehingga mereka langsung mengenal. Suku kata lagu ini dibuat dalam kartu.

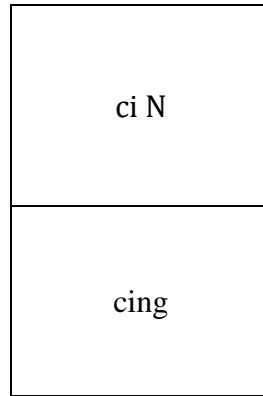
Contoh Cing → ci N

ci N	cN	ke	li N
CING	CANG	KE	LING
m	nuk;	ci N	k L N
MA	NUK	CING	KLEUNG
cin;	det;	}n;	pLos;
CIN	DET	EUN	PLOS
k	ko	loN	Bb
KA	KO	LONG	BA
p	s	tr;	bu
PA	SA	TAR	BU
lee	ne N		
LE	NENG		

Suku kata di atas diperkenalkan pada siswa dengan memberikan hasil fotocopy syair lagu yang hanya aksara sunda saja. Sebelum siswa dapat menuliskan dengan aksara sunda mereka terus membaca atau menyanyikan lagun

di atas dengan hanya melihat dengan aksara sunda saja. Padahal mereka mengenal lirik lagu tersebut.

Kartu suku kata di atas dibuat dalam kertas tebal seperti gambar di bawah ini



Gambar kartu suku kata

Gambar di atas merupakan gambar kartu suku kata lagu cingcangkeling. Kartu tersebut berbentuk persegi panjang dengan memiliki sumbu simetri. Sumbu simetri tersebut merupakan garis untuk melipatkan kartu sehingga hanya dapat dilihat satu bagian saja. Bagian tersebut yaitu bagian aksara sunda ataupun latin.

Satu kartu diajarkan dan diperkenalkan setiap pagi. Satu kartu tersebut dapat kita jabarkan unsur-unsur kata dan perubahan katanya. Seperti halnya cing berasal dari kata ca yang akhirnya jadi i sehingga perlu ditambahkan penanda vocal I. Suku kata tersebut pun berakhiran ng sehingga perlu menambahkan penanda rangkeng ng. Urutan setelah mengenalkan lagu kaulinan dalam aksara sunda yaitu

1. Memperkenalkan perubahan suku kata

Contoh

c → ci → ci N

ca → ci → cing

2. Menuliskan satu persatu suku kata yang dipelajari dengan benar

Contoh

c

3. Menuliskan perubahan suku kata yang di pelajari

Contoh

c → ci → ci N

4. Mengenalkan suku kata berikutnya dengan urutan kegiatan yang sama hingga lagu tersebut selesai dengan patokan lagu yang ditulis dalam aksara sunda

Suku kata dalam lagu telah diketahui perubahannya, barulah diajak mempelajari suku kata baru dengan menambah penanda vocal atau pun rangkeng. Tentunya berdasarkan lagu yang dipelajari dan telah dikuasai.

c = ca ci = ci cu = cu ce = ce

co = co [c = cé c] = ceu

Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat dari kegaitan ini adalah

1. Dapat mengenal lagu kearifan lokal dan mengenal aksara sunda melalui lagu tersebut
2. Dapat mengetahui langkah-langkah mempelajari kearifan lokal dalam mempelajari aksara sunda

Saran

Lagu yang lebih dikenal dimasyarakat dijadikan media dalam mempelajari aksara sunda sehingga dapat dipelajari dengan mudah. Mengenal syair lagu kaulinan satu persatu dengan dikenalkan dalam aksara sunda sehingga dapat dikenalkan satu persatu berdasarkan suku kata dalam lagu dengan waktu yang lebih lama sehingga diharapkan bisa bertahan mengenal aksara sunda.

Suku kata dalam lagu diperkenalkan terlebih dahulu dalam tulisan latin. Kemudian suku kata diperkenalkan dalam aksara sunda. Mempelajari perubahan setiap suku kata dalam lagu. Mempelajari penambahan penanda vocal dan rarangken dari lagu tersebut. Urutan kegiatan tersebut dapat dikenal dengan mudah karena porsi yang diberikan adalah sedikit demi sedikit.

Inti dari kegiatan ini adalah pra pembelajaran yang akan diberikan dalam kurikulum yang berlaku sekarang ini. Setelah mereka mengenal sedikit-demi sedikit aksara sunda maka dalam waktu yang bersamaan ketika pembelajaran muatan lokal bahasa sunda dapat dengan mudah dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Linggar, Siti. (2010). Ayo Lestarikan Permainan Tradisional. Jakarta : Karya Mandiri Nusantara.
- Hatimah, Ihat. Susilana, Rudi dan Aedi, Nur .(2008). Penelitian Pendidikan. Bandung : UPI Press
- Budiman, Eriyadi. (2008). Upacara Adat Nusantara. Bandung :Gaza Publishing.
- Tim Unicode Aksara Sunda 2008.(2008). Direktori Aksara Sunda Untuk Unicode. Bandung : Provinsi Jawa Barat

Pemanfaatan Media Akuaponik Dalam Meningkatkan Pemahaman Multi Materi IPA Pada Siswa Kelas V SDN Warungdowo I

A Y U B

SDN Warungdowo I Kec. Pohjentrek Pasuruan Jawa Timur

ifapasuruan@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar secara monoton akan menimbulkan kejenuhan pada siswa dan konsep yang dikuasai akan bersifat sementara. Penggunaan media secara langsung dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif pada diri siswa untuk membentuk karakter mampu berpikir secara ilmiah. Media Akuaponik sebagai media multi materi yang dalam kemanfaatannya dapat digunakan untuk mempelajari materi ekosistem dan komponen pembentuknya, hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup dan materi pengembangan daya kapilaritas air. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan tentang pemanfaatan Media Akuaponik dalam meningkatkan pemahaman multi materi IPA pada siswa Kelas V SDN Warungdowo I. Penggunaan media ini terbukti berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini dapat dilihat dari hasil kerja siswa secara kelompok melalui kegiatan observasi (pengamatan) dan hasil tes tertulis secara individu dengan menggunakan Media Akuaponik. Data yang diperoleh dari hasil kerja pengamatan dan presentasi siswa adalah mendapatkan hasil rata-rata 86,50 di atas KKM. Sedangkan dari hasil tes tulis secara individu diperoleh rata-rata 81,15 di atas KKM. Ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 96,15 %. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa pemanfaatan Media Akuaponik dalam pembelajaran IPA di Kelas V SDN Warungdowo I dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Kata kunci: Media; Akuaponik; Multi Materi; IPA

PENDAHULUAN

Berdasar pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 ayat 2 bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran diperlukan adanya kegiatan pembelajaran yang menuntut aktivitas dan keterlibatan langsung siswa dengan lingkungan yang nyata tempat siswa belajar dan mempelajari suatu materi tertentu. Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengaktualisasikan materi dari yang bersifat verbal menjadi konkrit sangat berperan penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan berkesan bagi siswa untuk menguasai sebuah materi.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan muatan pelajaran di Sekolah Dasar yang memiliki karakteristik bahwa proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Karakteristik pembelajaran IPA ini secara obyektif belum sepenuhnya dilakukan dan nampak dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan guru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang berbasis lingkungan secara langsung dan nyata. Kurangnya kualitas pembelajaran ini juga dapat disebabkan karena ketidakmampuan guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar sehingga kegiatan pembelajaran terlihat monoton dalam setiap waktu. Kemampuan guru dalam menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran dituntut untuk memiliki sikap kreativitas, sehingga mampu memanfaatkan sebuah media untuk mencapai penguasaan beberapa materi. Hal ini sangat membantu siswa dalam menguasai suatu materi dan dapat mengaitkan satu materi dengan materi lain yang saling berhubungan. Kendala yang dihadapi selama ini adalah tidak semua guru memiliki kemampuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui penciptaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif.

Untuk mengatasi permasalahan di atas sangatlah diperlukan guru yang mampu berinovasi, kreatif dan peduli terhadap lingkungan sekitar sehingga mampu pula menciptakan media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran IPA di kelas V SDN Warungdowo I Kecamatan Pohjentrek masih belum menunjukkan kegiatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Untuk itu penulis mencoba untuk menciptakan dan memanfaatkan media yang cukup sederhana yang mampu mengatasi permasalahan pembelajaran IPA selama ini menjadi kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan melalui proses kegiatan pengamatan secara langsung. Media pembelajaran IPA yang mampu penulis ciptakan tersebut adalah media “Akuaponik”. Akuaponik adalah kepanjangan dari Akuarium Hidroponik yang merupakan kolaborasi dari konsep akuarium dan tanaman hidroponik.

Media Akuaponik dapat dijadikan sebagai solusi yang keberadaannya sangat penting untuk memperbaiki sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SD, mengingat media ini mudah diciptakan oleh guru dan sangat bermakna digunakan oleh siswa dalam kegiatan pengamatan (observasi) dalam menguasai materi yang dipelajari. Media Akuaponik adalah media “3 in 1” yang sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, karena media ini dapat digunakan untuk mempelajari tiga materi IPA di SD sekaligus yaitu ***materi ekosistem buatan, saling ketergantungan antar makhluk hidup, dan daya kapilaritas air***. Sebagai media multi materi IPA di SD, penulis berharap agar dapat memotivasi guru dan siswa dalam mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat. Media Akuaponik sebagai media multi materi ini diharapkan juga mampu memberikan kontribusi kepada siswa untuk meningkatkan kesadaran dalam menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

Dari uraian di atas berdasarkan latar belakang permasalahan yang dihadapi selama ini dalam proses pembelajaran IPA, maka dapat diidentifikasi dan dirumuskan masalah yaitu “Apakah pemanfaatan Media Akuaponik dapat meningkatkan

pemahaman multi materi IPA pada siswa kelas V SDN Warungdowo I Kecamatan Pohjentrek ?

Adapun tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk memberikan gambaran tentang pemanfaatan Media Akuaponik dalam meningkatkan pemahaman multi materi IPA pada siswa kelas V SDN Warungdowo I Kecamatan Pohjentrek.

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Menurut Dea Aransa Vikagustanti, Sudarmin, dan Stephani Diah Pamelasari (2014, hlm. 469) menuliskan bahwa

Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan metode belajar yang dipakai. Media sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan. Penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas.

Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa Akuaponik sebagai media pembelajaran IPA sangat berperan penting dalam memperjelas materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai suatu konsep atau materi pembelajaran IPA di kelas yang dikaitkan dengan lingkungan yang sebenarnya.

B. Akuaponik (Akuarium Hidroponik)

Akuarium adalah tempat yang bersisi transparan baik terbuat dari gelas atau plastik yang berkekuatan tinggi yang di alamnya biasanya berisi satwa dan tumbuhan air yang ditampung dan digunakan untuk display publik. (Wikipedia Indonesia, ensiklopedia bebas). Sedangkan menurut Budi Santosa dan Agung Dwi Arfianto (2014, hlm. 34) menyebutkan bahwa, “Istilah Aquarium berasal dari bahasa latin yaitu “aqua” yang berarti air. Aquarium sendiri merupakan sebuah ruangan/kolam/bak yang bisa berupa bidang transparan yang didalamnya berisi air, dimana didalamnya dipelihara binatang binatang dan tumbuhan – tumbuhan air untuk dipamerkan ataupun tujuan penelitian.”

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hidroponik adalah cara bercocok tanam tanpa menggunakan tanah, biasanya dikerjakan dalam kamar kaca dengan menggunakan medium air yang berisi zat hara. Menurut Kunto Herwibowo dan N.S Budiana (2016, hlm. 4) menuliskan bahwa, “Hidroponik saat ini ramai menjadi perbincangan karena mudah dan murah sehingga perkembangannya menjadi sangat pesat. Dengan kreativitas, model hidroponik pun semakin unik dan menarik serta mudah diaplikasikan.”

Seiring dengan perkembangan sistem bercocok tanam modern, saat ini hidroponik dapat dikolaborasikan dengan akuarium sehingga didapatkan suatu bentuk

model bercocok tanam sambil memelihara ikan yang disebut dengan akuaponik. Menurut Pramono Hadi (2016, hlm. 134) menyatakan bahwa Pada tahun 1980-an sistem akuaponik mulai berkembang luas. Aquaponik merupakan sebuah gabungan dua sistem: Aquakultur konvensional (sebuah sistem pertanian memelihara dan mengembangbiakan ikan, udang, siput di dalam sebuah tangki) dengan sistem hidroponik (menanam tanaman di atas air) di dalam sebuah lingkungan dengan simbiosis mutualisme atau saling menguntungkan.

Tampilan Akuaponik sebagai media dalam pembelajaran IPA di SD Kelas V memiliki dua bagian penting, yaitu: 1) Akuarium, sebagai bagian untuk memberikan informasi tentang ekosistem buatan dan komponen-komponen pembentuknya. 2) Hidroponik, sebagai bentuk sistem budi daya modern yang dapat menjelaskan hubungan saling ketergantungan dengan komponen ekosistem yang ada dalam akuarium.



Jadi akuaponik merupakan bentuk inovasi dalam sistem beternak dan berkebun yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran terutama muatan pelajaran IPA di kelas V yang berkaitan dengan materi ekosistem dan saling ketergantungan antar makhluk hidup.

C. Materi IPA di Kelas V Sekolah Dasar

Menurut Slamet Supriyadi dan Dyah Sriwilujeng (2016, hlm. 15) menyatakan bahwa

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi: 1) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan. 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas. 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana. 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

Menurut Diana Puspa Karitas (2017, hlm. vii) menuliskan bahwa Kompetensi Inti Kelas V Sekolah Dasar meliputi:

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Sedangkan menurut Diana Puspa Karitas (2017, hlm. 1) menyebutkan bahwa “Kompetensi Dasar yang dikembangkan di Kelas V muatan pelajaran IPA Tema 5 Ekosistem meliputi: (KI 3) 3.5. Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar dan (KI 4) 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem”.

Jadi dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa Media Akuaponik sangat cocok digunakan untuk pembelajaran IPA Tema 5 Ekosistem untuk mencapai kompetensi dasar yang dikembangkan yaitu muncul dalam Subtema 1 Komponen Ekosistem pembelajaran 1, 2 dan 5 dan Subtema 2 Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem pembelajaran 1, 2, dan 5. Dalam kaitannya dengan Kompetensi Dasar tersebut Media Akuaponik dapat digunakan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman materi komponen ekosistem buatan dan hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Media Akuaponik dalam pembelajaran IPA didasarkan pada hasil pemikiran bahwa selama ini siswa hanya mengenal konsep tanpa mengalami secara langsung melalui pengamatan (observasi) terhadap obyek yang sedang dipelajari. Akibatnya informasi yang diperoleh oleh siswa dari hasil kegiatan pembelajaran hanya bersifat sementara dan tidak dapat dipahami secara mendalam (bermakna) pada diri siswa, sehingga apabila informasi tersebut digunakan untuk kepentingan di lain waktu yang berbeda, informasi tersebut kadang-kadang sudah hilang dari ingatan siswa (lupa terhadap informasi yang telah dipelajari)

Akuaponik sebagai media dalam pembelajaran IPA di Kelas V SD merupakan hasil gagasan baru dari yang sudah ada sebelumnya dan dapat diciptakan oleh semua guru dengan mudah karena bahan dasar pembuatannya adalah dengan memanfaatkan barang bekas. Media dengan memanfaatkan barang bekas ini dapat dengan mudah diaplikasikan dalam pembelajaran multi materi IPA di SD. Dengan satu alat bantu atau media sudah dapat digunakan untuk menjelaskan materi ekosistem dan komponen pembentuknya, hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup dan materi pengembangan tentang sifat-sifat air yaitu daya kapilaritas air.

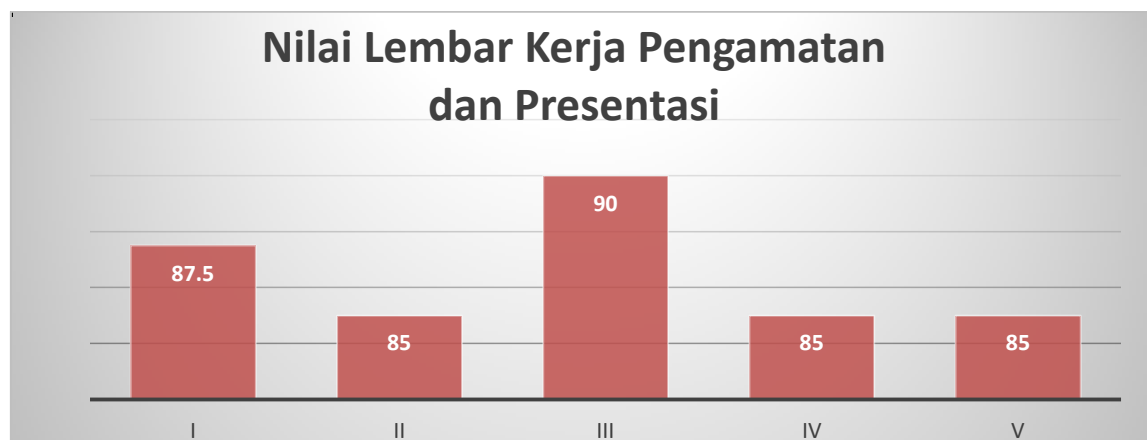
Aplikasi Akuaponik sebagai media pembelajaran di dalam kelas dilakukan dengan teknik observasi (pengamatan) dengan menggunakan lembar kerja pengamatan

bagi siswa dan lembar pengamatan proses bagi guru untuk menilai siswa saat kegiatan observasi berlangsung. Tahap kegiatan observasi untuk memperoleh informasi dari materi yang sedang dipelajari melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, presentasi, dan refleksi.

Tahap perencanaan diawali dengan kegiatan guru untuk mempersiapkan materi, perangkat pembelajaran, lembar kerja pengamatan, lembar penilaian dan mempersiapkan media akuaponik yang akan digunakan. Pada tahap pelaksanaan, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, 4 kelompok terdiri dari masing-masing 5 anggota dan 1 kelompok terdiri dari 6 anggota, mengingat jumlah siswa Kelas V di SDN Warungdowo I adalah 26 siswa pada tahun pelajaran 2017-2018. Pada tahap ini dilanjutkan dengan membagikan lembar kerja pengamatan ke masing-masing kelompok. Pada tahap observasi, guru menugasi tiap kelompok untuk melakukan pengamatan dengan dipandu oleh lembar kerja pengamatan yang berisi perintah dan tugas yang harus ditulis selama melakukan pengamatan. Pada tahap ini tiap kelompok diberi waktu 15 menit untuk bekerja bersama kelompoknya. Tahap berikutnya adalah presentasi. Pada tahap ini tiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerjanya selama 10 menit dan 2 kelompok yang lain diberi kesempatan untuk menanggapi secara bergiliran hingga semua kelompok berhasil mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. Pada tahap presentasi ini guru bertindak sebagai mediator. Langkah terakhir adalah tahap refleksi, dimana guru memberikan suatu kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan, memberikan umpan balik kepada siswa tentang kesan selama kegiatan belajar melakukan pengamatan dan melakukan penilaian secara tertulis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

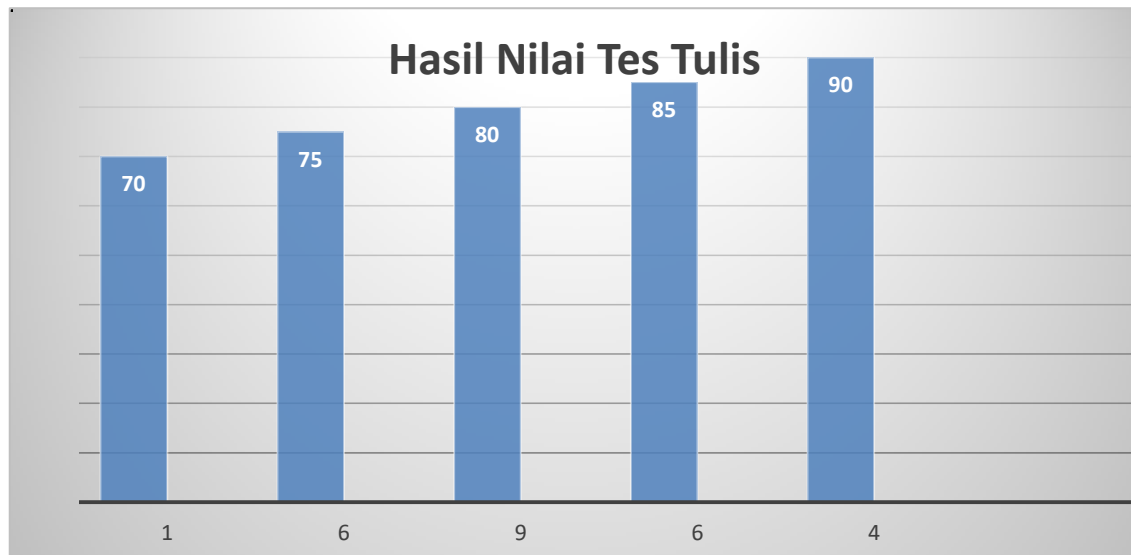
Dari kegiatan melakukan observasi (pengamatan) dengan menggunakan Media Akuaponik dalam pembelajaran IPA Kelas V SDN Warungdowo I Kompetensi Dasar

3.5. Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar, pada Tema 5 Ekosistem pada pembelajaran 1, 2 dan 5 diperoleh nilai di atas KKM yang telah dirumuskan untuk muatan pelajaran IPA yaitu 75. Nilai yang telah diperoleh ini diambil dari nilai lembar kerja pengamatan secara kelompok dan lembar penilaian tertulis secara individu. Jika dilihat dari grafik akan nampak sebagai berikut:



Rata-rata nilai lembar kerja pengamatan dan presentasi tiap kelompok = 86,5 (nilai di atas

KKM IPA 75). Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa ketuntasan siswa secara kelompok dalam mengerjakan lembar kerja pengamatan dapat dinyatakan telah mencapai **100 %** di atas KKM. Hal ini mengandung pengertian bahwa pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari melalui pengamatan adalah kategori **Sangat Baik (A)**



Rata-rata nilai hasil tes tulis dari 26 siswa adalah 81,15 (nilai di atas KKM IPA 75). Dari hasil tes tulis secara individu menunjukkan ketuntasan siswa dalam belajar secara klasikal mencapai 96,15 %. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan dan pemahaman materi yang telah dipelajari oleh setiap siswa adalah **Sangat Baik (A)** yaitu terdapat 25 siswa yang telah tuntas belajar dari 26 siswa dan terdapat 1 siswa yang belum tuntas belajar.

Dari kedua analisis tersebut di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan Media Akuaponik dalam pembelajaran IPA di Kelas V SD sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekosistem dan hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan tentang penggunaan Media Akuaponik dalam meningkatkan pemahaman multi materi IPA di Kelas V SDN Warungdowo I dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan Media Akuaponik dalam pembelajaran IPA di Kelas V SDN Warungdowo I dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi ekosistem dan hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup melalui kegiatan observasi (pengamatan) secara kelompok dengan mendapatkan hasil rata-rata 86,50 di atas KKM IPA 75 dengan kategori **Sangat Baik (A)**
2. Penggunaan Media Akuaponik dalam pembelajaran IPA di Kelas V SDN Warungdowo I dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi ekosistem dan hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup melalui kegiatan tes tertulis di akhir kegiatan pembelajaran secara individu dengan memperoleh nilai rata-rata 81,15 di atas KKM IPA 75 dengan kategori **Baik (B)**

3. Ketuntasan belajar secara klasikal dari 26 siswa Kelas V SDN Warungdowo I dalam kegiatan pembelajaran ini mencapai 96,15 % yang menunjukkan bahwa penguasaan dan pemahaman siswa akan materi yang dipelajari adalah **Sangat Baik (A)**

DAFTAR PUSTAKA

1. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. 2016. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
2. Supriyadi, Slamet dan Sriwilujeng, Dyah. 2016. *Guru pembelajar Modul Pelatihan SD Kelas Tinggi: Pengembangan Materi Ajar Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
3. Hayati, M. 2006. *Penggunaan Sekam Padi Sebagai Media Alternatif dan Pengujian Efektifitas Penggunaan Media Pupuk Daun Terhadap Pertumbuhan dan Hasil Tanaman Tomat Secara Hidroponik*. Journal Flora/tek 2 (63-68) (online) ([http://\[PDF\]unsyiah.ac.id](http://[PDF]unsyiah.ac.id)), diakses pada tanggal 13 April 2018.
4. Herwibowo, Kunto dan N.S. Budiana. 2016. *Hidroponik Portabel*. Jakarta: Penebar Swadaya.
5. Santosa, Budi dan Arfianto, Agung D. 2014. *Sistem Pengganti Air Berdasarkan Kekeruhan dan Pemberi Pakan Ikan Pada Akuarium Air Tawar Secara Otomatis Berbasis Mikrokontroler Atmega 16*. Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi ASIA Volume 8 Nomor 2 (33-48) (online) ([Http://jurnal.stmikasia.ac.id](http://jurnal.stmikasia.ac.id)), diakses pada tanggal 11 April 2018.
6. Hadi, Pramono. 2016. *Konsep Prototype Integrated Verticulture Aquaponic City Farming di Kampung Batik Surakarta*. Prosiding Seminar Nasional Volume 1, Nomor 1 (131-141) (online) ([Http://uniba.ac.id](http://uniba.ac.id)), diakses pada tanggal 11 April 2018.
7. Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Ekosistem Buku Siswa dan Buku Guru SD/MI Kelas V Edisi Revisi 2017*. Jakarta . Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. PT. Temprina Media Grafika.
8. Vikagustanti, Dea Aransa dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP*. Unnes Science Education Journal 3(2) (2014) (online) (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>) diakses pada tanggal 15 April 2018.

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PENGEMBANGAN NILAI-NILAI SEJARAH LOKAL KOTA PASURUAN

Bakhrul Ulum

SD Darul Ulum Kota Pasuruan Provinsi Jawa Timur

e-mail: bakhrululum40@gmail.com

Abstrak: Pada tahun 2016, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sebagai wujud kelanjutan Gerakan Nasional Pendidikan Karakter tahun 2010. Salah satu upaya dalam PPK dapat dilakukan melalui pengembangan nilai-nilai sejarah lokal. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, yang mana teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil pengumpulan data di lapangan diperoleh bahwa sejarah lokal yang berkembang di Kota Pasuruan adalah asal mula nama Desa Tapaan, Untung Suropati, K.H. Abdul Hamid, Kyai Hasan Sanusi, dan Batik Pasedahan Suropati. Sedangkan, nilai utama PPK yang dapat dikembangkan berdasarkan sejarah lokal Kota Pasuruan yang ada, yaitu: religius, nasional, mandiri, gotong royong, serta integritas. Implementasi pengembangan nilai-nilai sejarah lokal Kota Pasuruan dalam PPK dilakukan dalam kegiatan GLS yaitu dengan dua cara yaitu siswa secara mandiri membaca teks sejarah lokal, serta dengan cara guru menyampaikan secara lisan sejarah lokal tersebut, yang kemudian secara bersama-sama mengidentifikasi nilai-nilai PPK yang terkandung dalam sejarah lokal.

Kata kunci: Penguatan Pendidikan Karakter; Nilai-nilai sejarah lokal; Kota Pasuruan

Pendahuluan

Secara bertahap pada tahun 2016, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mencanangkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sebagai wujud komitmen arahan Presiden Joko Widodo terkait Gerakan Revolusi Mental (GRM) sekaligus bagian dari integral Nawacita. PPK menempatkan pendidikan karakter sebagai dimensi terdalam atau inti pendidikan nasional sehingga pendidikan karakter menjadi poros pelaksanaan pendidikan dasar dan menengah. Lebih lanjut, PPK perlu mengintegrasikan, memperdalam, serta menyelaraskan berbagai program dan kegiatan pendidikan karakter yang sudah dilaksanakan sampai sekarang (Tim PPK Kemendikbud, 2016: 5). Karena sejatinya PPK adalah kelanjutan dari Gerakan Nasional Pendidikan Karakter tahun 2010, dan salah satu upaya dalam PPK dapat dilakukan melalui pengembangan nilai-nilai sejarah lokal.

Menurut Phillips Faye dalam Irsyam (2018: 8), sejarah lokal adalah kajian tentang orang, tempat-tempat, institusi-institusi dan komunitas di sekitar kita; kajian mengenai ini menjadi suatu cara untuk membangun suatu gambaran tentang seperti apa kota kita di masa lalu, siapa yang tinggal di sana, dan apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, sejarah lokal terbentuk dari kearifan lokal masyarakat suatu daerah, di mana kearifan lokal tersebut bersumber dari nilai-nilai yang berasal dari tradisi maupun cerita rakyat.

Sejarah lokal beserta nilai-nilai sejarah yang terkandung di dalamnya sangat potensial untuk dijadikan konten dalam PPK pada diri peserta didik. Sebagaimana hasil penelitian dari Kaharisma (2013) yang menyatakan bahwa nilai-nilai sejarah lokal

memiliki peran yang efektif dalam mengembangkan karakter siswa. Dalam hal ini, peneliti memanfaatkan sejarah lokal Kabupaten Jepara berupa sejarah tentang *local heroes* Kabupaten Jepara dan sejarah kebudayaan yang meliputi bentuk-bentuk kebudayaan material dan tradisi lokal.

Kota Pasuruan sebagai kota pusaka, terdapat banyak peninggalan-peninggalan sejarah, seperti: Rumah Singa, Gedong Woloe, Gedung Harmoni, dan Proov Station (P3GI). Selain itu, Kota Pasuruan juga kaya akan tradisi, baik secara ritual maupun secara cerita. Kekayaan tersebut sampai sekarang masih terjaga dengan baik. Upacara ritual dan kegiatan tradisi seperti petik laut sampai sekarang masih terjaga dan terpelihara dengan baik. Serta, sejarah lokal Kota Pasuruan tidak terlepas dari sejarah tentang *local heroes* (seperti: Untung Suropati, Mbah Slagah) dan cerita rakyat/*folklore* (Seperti: Asal-Usul Desa Tapaan). Dengan demikian, penelitian ini mencoba untuk melihat proses Penguatan Pendidikan Karakter melalui pengembangan nilai-nilai sejarah lokal Kota Pasuruan.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, yang bertujuan mendeskripsikan secara terperinci dan mendalam tentang Penguatan Pendidikan Karakter melalui pengembangan nilai-nilai sejarah lokal di Kota Pasuruan. Dalam penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan berupa data-data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara secara mendalam terhadap siswa dan guru kelas yang mengajar SD Darul Ulum Kota Pasuruan, serta observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran di sekolah. Dari data yang diperoleh, kemudian peneliti analisis dengan menggunakan model Miles and Hubberman, yang terdiri dari tiga langkah yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2015: 334).

Hasil dan Pembahasan

1. Sejarah Lokal yang Berkembang di Kota Pasuruan

Menurut Widja dalam Amin (2010: 24), sejarah lokal diartikan sebagai studi tentang kehidupan masyarakat atau khususnya komunitas dari suatu lingkungan sekitar (*neighborhood*) tertentu dalam dinamika perkembangannya dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Sejarah lokal sangat erat kaitannya dengan tradisi lisan. Tradisi lisan menyangkut pesan-pesan yang berupa pernyataan-pernyataan lisan yang diucapkan, dinyanyikan atau disampaikan lewat musik. Secara garis besar, ada beberapa jenis tradisi lisan, di antaranya: petuah-petuah, kisah, cerita kepahlawanan, dongeng, dan cerita rakyat (*folklore*). Berdasarkan hal tersebut, maka sejarah lokal yang berkembang di Kota Pasuruan dapat disajikan sebagai berikut:

a. Asal mula nama Desa Tapaan

Nama Desa Tapaan diambil dari kata pertapaan. Menurut cerita, pertapaan ini dijadikan tempat bersemedi seorang gadis yang lahir di desa tersebut. Gondowati nama gadis itu. Ia berparas cantik, berkepribadian lembut, dan pandai menari. Tidak heran jika ia menjadi bunga desa. Akan tetapi, keadaan ekonomi yang serba kekurangan, memaksa Gondowati bekerja dengan memanfaatkan kemahirannya yaitu sebagai penari.

Karena pekerjaan itulah, ia mendapat fitnah dari warga desa yang mengatakan bahwa Gondowati tidak hanya bekerja sebagai penari.

Warga desa pun mulai mengucilkan Gondowati dan tidak menerima keadaannya. Berbagai hinaan dan ejekan sering diterima Gondowati. Ia pun merasa sangat tertekan. Pembelaan diri Gondowati seolah-olah dianggap angin lalu. Sampai pada suatu hari, Gondowati sudah merasa tidak sanggup lagi menanggung beban penderitaannya, dan akhirnya ia memutuskan untuk bersemedi selama 40 hari.

Segala persiapan dilakukan Gondowati. Dia berpamitan kepada kedua orang tuanya. Dia memeluk erat sang ibu. Tanpa disadari, bola matanya telah penuh dengan air mata. Empat puluh hari telah dilaluinya. Gondowati pulang kembali dari pertapaannya. Dia langsung mengusap wajah sang ibu yang sedang sakit. Dari usapan Gondowati, sang ibu sembuh. Warga desa pun mulai percaya akan kesungguhan Gondowati. Dengan penuh tangis haru, warga mulai menerima keberadaan Gondowati sebagai gadis yang masih suci.

b. Untung Suropati

Pada masa penjajahan Belanda, di Betawi seorang kapten Belanda bernama Kapten Moor. Ia mempunyai seorang budak yang bernama Joko Untung yang tampan, gagah dan berani. Setelah sekian lama bekerja pada Belanda, Joko Untung merasa sedih dan kasihan kepada bangsanya. Suatu saat Joko Untung tertangkap, kemudian ia dimasukkan ke dalam penjara. Di dalam penjara ia berkenalan dengan Ki Embun Jolondriyo seorang demang dari Daerah Banyumas.

Pada suatu malam Joko Untung bekerja sama dengan Ki Embun Jolondriyo beserta 40 orang tahanan lainnya berhasil melarikan diri. Sejak itulah peperangan antara Joko Untung beserta pengikutnya melawan Belanda. Untung Surpati dan Ki Embun Jolondriyo melarikan diri ke arah timur, minta perlindungan pada Adipati Pengantenan yaitu Adipati Onggo Joyo. Kemudian Untung Suropati disuruh bersembunyi di hutan Tegal Bero.

Pada saat mengetahui persembunyian Untung Suropati, Belanda dan Pasukannya langsung menyerbu hutan Tegal Bero. Tetapi pasukan Belanda salah perhitungan, hampir seluruh pasukan mati dan pada pagi harinya diketahui mayat-mayatnya hanyut di sungai Pengantenan, yang disebut huga sebagai sungai Gembong yang berasal dari kata gembung, yaitu mayat manusia yang hanyut di sungai.

c. K.H. Abdul Hamid

Kyai Hamid lahir pada tahun 1333 H di Pedukuhan Sumurkepel, Desa Sumbergirang. Sebuah pedukuhan yang terletak di tengah kota kecamatan Lasem, Rembang, Jawa Tengah. Terlahir dengan nama Abdul Mu'thi, beliau tumbuh sebagai anak yang lincah dan *extrovert*. Pendidikan pondok pesantren mulai beliau tempuh, ketika berusia sekitar 12-13 tahun, Pondok Kasingan Kemudian, beliau melanjutkan masa pendidikannya di Pondok Tremas, Pacitan. Di pondok pesantren ini, beliau mulai mendapatkan gemblengan ilmu yang sebenarnya. Uang kiriman orang tua yang hanya cukup dipakai makan nasi *tiwul* tidak membuatnya patah arang. Beliau tetap betah tinggal di pondok Termas sampai 12 tahun.

Setelah 12 tahun belajar agama di pondok Termas, Kyai Hamid menikah dengan putri pamannya sendiri, K.H. Achmad Qusyairi yang bernama Nafisah. Sejak itu, beliau tinggal di rumah mertuanya. Namun, setelah lima sampai tahun kemudian, sang mertua pindah ke Jember, lalu ke Glemore, Banyuwangi. Tinggalah Kyai Hamid bersama

istrinya berjuang secara mandiri untuk menghidupi keluarganya. Untuk itu, beliau berusaha apa saja, mulai dari jual beli sepeda, berdagang kelapa dan kedelai, sampai dengan menyewa sawah dan berdagang *spare part* dokar.

Keterlibatan Kyai Hamid dalam kegiatan Pondok Salafiyah berawal sekitar tahun 1951, ketika sepeninggalan K.H. Abdullah ibn Yasin yang jadi pengasuh Pondok Salafiyah, beliau dipercaya sebagai guru besar pondok. Dalam hal membina pondok, Kyai Hamid benar-benar berangkat dari titik nol. Walaupun tidak ada promosi, satu demi satu santri mulai berdatangan. Perkembangannya memang tidak bisa dibilang melesat cepat, tetapi bergerak dengan pasti. Terus bergerak hingga kamar-kamar yang ada tidak mencukupi untuk para santri dan harus dibangun yang baru.

d. Kyai Hasan Sanusi (Mbah Slagah)

Mbah Slagah bernama asli Hasan Sanusi yang merupakan seorang tokoh pejuang dan penyiar agama Islam di Pasuruan. Nama Slagah merupakan sebuah julukan beliau yang berarti macam putih, sebab menurut keterangan ketika beliau berjuang melawan penjajah Belanda dahulu, sosok Mbah Slagah tampak seperti macam putih yang siap menerkam. Makam Mbah Slagah berada di jalan Slagah tepatnya di samping selatan Stadion Untung Suropati, serta berdampingan dengan makam Den Ayu Beri, seorang wanita yang pernah menyelamatkan beliau dari pencarian Belanda saat pertempuran mempertahankan wilayah Pasuruan. Hingga saat ini makam Mbah Slagah terawat dengan baik, dan setiap hari raya ketujuh (hari raya ketupat) ahli waris dan keturan Mbah Slagah serta masyarakat Pasuruan memperingati wafat beliau dengan memberikan bacaan doa, atau yang sering disebut haul Mbah Slagah.

e. Batik Pasedahan Suropati

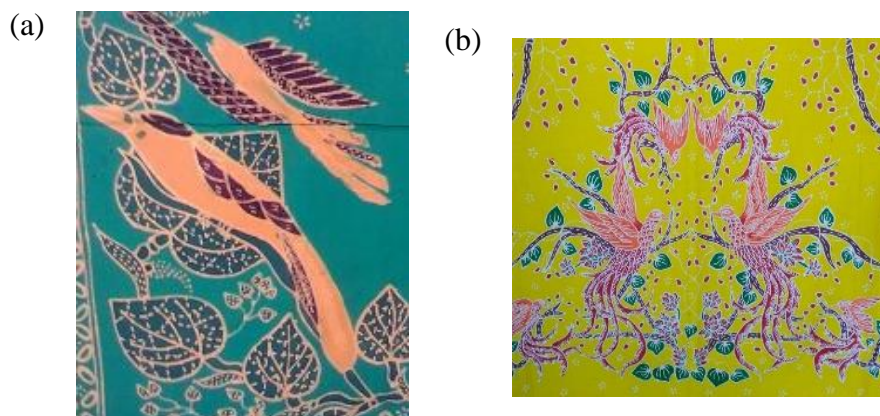
Batik khas Kota Pasuruan atau yang lebih dikenal dengan batik Pasedahan Suropati berawal pada tahun 2003, yaitu ketika Pemerintah Kota Pasuruan mengadakan lomba desain motif batik khas daerah. Batik Pasedahan Suropati memiliki motif daun *suruh* sebagai motif utama, serta dipadukan dengan motif lainnya, seperti motif Burung Podang, Kawung, Truntum, dan lain sebagainya. Secara filosofis, batik Pasedahan Suropati memiliki makna bahwa Untung Suropati adalah orang yang arif dan bijaksana, sehingga harapannya adalah orang yang memakai batik Pasedahan Suropati memiliki sifat yang arif dan bijaksana pula, sebagaimana untung suropati. Sedangkan, makna filosofis, yang terdapat pada motif batik Pasedahan Suropati di antaranya sebagai berikut:

1) Motif Burung Podang

Secara filosofis motif Burung Podang memiliki makna bahwa dalam sehari satu malam kewajiban umat Islam menjalankan sholat lima waktu sebanyak 17 rakaat, serta jumlah juz dalam Al-Qur'an sebanyak 30 juz. Makna filosofis ini dilihat dari jumlah helai bulu yang terdapat pada burung Phoenix, 17 helai pada ekor dan 30 helai pada sayap.

2) Motif Burung Phoenix

Motif Burung Phoenix pada batik Pasedahan Suropati secara filosofis memiliki makna bahwa masyarakat Kota Pasuruan terdiri atas beraneka ragam suku, ras, dan agama. Mulai dari suku Madura, Jawa, Arab, dan Cina



Gambar 1

(a) Motif Burung Podong; (b) Motif Burung Phoenix
Sumber: Koleksi Pribadi

2. Nilai-nilai Sejarah Lokal Kota Pasuruan yang Dikembangkan dalam Penguatan Pendidikan Karakter

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah kelanjutan dan kesinambungan dari Gerakan Nasional Pendidikan Karakter Bangsa Tahun 2010, yang bertujuan memperkuat karakter melalui transformasi, transmisi, dan penembangan potensi peserta didik dengan cara harmonisasi oleh hati, olah rasa, olah pikir, dan olahraga sesuai falsafah hidup Pancasila. Dalam implementasinya, PPK dilaksanakan dalam rangka pembentukan karakter sesuai dengan potensi lingkungan setempat. Dengan demikian, pengembangan nilai-nilai sejarah lokal dalam PPK memiliki peran yang sangat signifikan, selain lebih dekat dengan peserta didik. Adapun nilai-nilai sejarah lokal Kota Pasuruan yang dikembangkan dalam rangka PPK dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1

Nilai-Nilai Sejarah Lokal Kota Pasuruan Dalam PPK

No	Penguatan Pendidikan Karakter		Sejarah Lokal
	Nilai Utama	Subnilai	
1.	Religius	Cinta damai	Asal mula nama Desa Tapaan: Ketika Gondowati mendapatkan fitnah warga desa yang mengatakan bahwa Gondowati tidak hanya bekerja sebagai penari, warga desa mengucilkan, dan tidak menerima keadaannya, yang mana Gondowati melakukan perlawanan hanya dengan pembelaan dan pergi bersemedi.
		Menghargai perbedaan agama dan kepercayaan	Batik Pasedahan Suropati: Pada motif Burung Phoenix menggambarkan bahwa Kota Pasuruan terdiri atas beberapa agama (Islam, Kristen, Katholik, Hindu, Budha, dan

No	Penguatan Pendidikan Karakter		Sejarah Lokal
	Nilai Utama	Subnilai	
			Konghucu) yang secara damai hidup berdampingan
2.	Nasionalis	Menjaga kekayaan bangsa	Asal mula nama Desa Tapaan: Gondowati merupakan gadis yang berparas cantik, berkepribadian yang lembut, dan pandai menari
		Rela berkorban Cinta tanah air	Untung Suropati dan Kyai Hasan Sanusi (Mbah Slagah): Ketika Untung Suropati dan Mbah Slagah melawan penjajah Belanda
		Menghormati keragaman budaya, suku, dan agama	Batik Pasedahan Suropati: Pada motif Burung Phoenix menggambarkan bahwa Kota Pasuruan terdiri atas beberapa agama (Islam, Kristen, Katholik, Hindu, Budha, dan Konghucu) dan suku (Jawa, Madura, Arab, dan Tionghoa) yang secara damai hidup berdampingan
3.	Mandiri	Menjadi pembelajar sepanjang hayat	K.H. Abdul Hamid: Ketika usia 12 tahun hingga sebelum menikah beliau habiskan di pesantren, bahkan ketika sudah menikah pun beliau mengurus pondok pesantren dan mengisi pengajian dari desa ke desa.
		Daya juang, tahan banting, tangguh	K.H. Abdul Hamid: Ketika masih di pondok pesantren uang kirimian orang tuanya hanya cukup dipakai makan nasi tiwul dan tidak membuat beliau patah arang. Bahkan, beliau tetap betah tinggal di pondok hingga 12 tahun.
4.	Gotong royong	Kerja sama	Untung Suropati: Ketika pada suatu malam Joko Untung bekerja sama dengan Ki Embun Jolondrio beseta 40 tahanan lainnya untuk melarikan diri dari penjara Belanda
		Tolong menolong, solidaritas, empati	Kyai Hasan Sanusi (Mbah Slagah): Ketika Mbah Slagah dicari-cari oleh Belanda saat pertempuran mempertahankan wilayah Pasuruan, beliau diselamatkan oleh Den Ayu Beri dengan diminta bersembunyi di dalam rumahnya.
5.	Integritas	Jujur	Asal mula nama Desa Tapaan: Ketika Gondowati difitnah warga desa yang mengatakan bahwa Gondowati

No	Penguatan Pendidikan Karakter		Sejarah Lokal
	Nilai Utama	Subnilai	
			tidak hanya bekerja sebagai penari. Gondowati melakukan pembelaan dengan cara mengatakan apa yang sebenarnya ia lakukan.

3. Implementasi Pengembangan Nilai-Nilai Sejarah Lokal Kota Pasuruan Dalam Penguatan Pendidikan Karakter

Implementasi pengembangan nilai-nilai sejarah lokal Kota Pasuruan dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di SD Darul Ulum, yaitu dengan cara memanfaatkan sejarah lokal yang ada di Kota Pasuruan sebagai materi utama dalam PPK. Pengembangan nilai-nilai sejarah lokal dalam PPK tersebut diimplementasikan pada kegiatan awal proses pembelajaran, yaitu pada kegiatan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Sejarah lokal disampaikan dengan dua cara yaitu siswa secara mandiri membaca teks sejarah lokal Kota Pasuruan, serta dengan cara guru menceritakan secara lisan kepada siswa. Setelah sejarah lokal disampaikan, siswa bersama dengan guru kemudian mengidentifikasi nilai-nilai apa saja yang bisa diambil dari sejarah lokal tersebut, serta selanjutnya melakukan refleksi bersama apakah nilai-nilai tersebut sudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari apa belum.

Implementasi pengembangan sejarah lokal dalam PPK juga mendapatkan tanggapan positif dari siswa. Siswa lebih antusias dalam membaca maupun mendengarkan cerita sejarah lokal yang disampaikan oleh guru, karena apa yang sedang mereka pelajari bersama adalah sejarah tentang daerah mereka sendiri. Dengan kata lain, yang mereka pelajari dekat dengan mereka. Selain itu, tidak jarang juga guru memberikan potongan kertas yang digunakan sebagai puzzle untuk lebih mengenal tokoh yang merupakan bagian dari sejarah lokal.

Gambar 2
Kegiatan implementasi nilai-nilai sejarah lokal dalam PPK



Sumber: Koleksi Pribadi

Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada subbab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa sejarah lokal Kota Pasuruan yang dapat dikembangkan dalam PPK di antaranya adalah asal mula nama Desa Tapaan, Untung Suropati, K.H. Abdul Hamid, Kyai Hasan Sanusi (Mbah Slagah), dan Batik Pasedahan Suropati. Sedangkan, nilai-nilai PPK yang

dapat dikembangkan berdasarkan sejarah lokal Kota Pasuruan yang ada, yaitu: (1) religius (cinta damai, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan), (2) nasionalis (menjaga kekayaan bangsa, rela berkorban, cinta tanah air, serta menghormati keragaman budaya, suku, dan agama), (3) mandiri (menjadi pembelajar sepanjang hayat, daya juang, tahan banting, dan tangguh), (4) gotong royong (kerja sama, tolong menolong, solidaritas, empati), serta (5) integritas (jujur). Pengembangan nilai-nilai sejarah lokal dalam PPK diimplementasikan dalam kegiatan GLS yaitu dengan dua cara yaitu siswa secara mandiri membaca teks sejarah lokal, serta dengan cara guru menyampaikan secara lisan sejarah lokal tersebut, yang kemudian secara bersama-sama mengidentifikasi nilai-nilai PPK yang terkandung dalam sejarah lokal.

Daftar Pustaka

- Amin, Syaiful. (2010). *Pewarisan Nilai Sejarah Lokal Melalui Pembelajaran Sejarah Jalur Formal dan Informal Pada Siswa SMA di Kudus Kulon*. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
- Irsyam, Tri Wahyuning M. (2018). *Sejarah Lokal: Modul Workshop Peningkatan Kapasitas Tenaga Bidang Kesejarahan Bagi Penulis Sejarah Cetakan Kedua*. Jakarta: Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kaharisma. (2013). *Peranan Pelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter Siswa Dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Nilai Sejarah Lokal di SMKN 1 Jepara*. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods) Cetakan Ketujuh*. Bandung: Alfabeta.
- Tim PPK Kemendikbud. (2015). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

PENERAPAN INKUIRI LEARNING MENGGUNAKAN SOFTWARE CD PETA TEMATIK DIPADU GOSEMAP MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN INDONESIA SISWA KELAS 4 SD/MI

Boedi Santosa
MI Nurul Huda Kota Kediri
Email: boedis2@gmail.com

abstrak

Pelajaran IPS di SD/MI terkesan membosankan bagi siswa, karena siswa harus menghafalkan berbagai teori, pembelajaran pun menjadi pasif dan tidak bermakna, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Untuk itu, guru dituntut kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran. Materi Kenampakan Alam dan Buatan membutuhkan media yang bermakna yaitu media yang mampu dipahami dan diaplikasikan sendiri oleh siswa. Penggunaan Media Software CD Peta Tematik dipadu GOSEMAP (Google view dan maps) adalah media yang sangat dan relevan untuk materi ini karena perpaduan media ini mampu menjabarkan materi kenampakan alam tersebut. Penerapan Inkuiri Learning adalah model pembelajaran yang tepat karena dapat menciptakan rasa ingin tahu dan memotivasi siswa untuk mencari dan menemukan beragam kenampakan alam/buatan yang ada di Indonesia, kegiatan mencari bersama dengan bantuan google map ini sangat menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tidak verbalistik. Penelitian Tindakan Kelas berbasis ICT ini menggunakan model Deskriptif Kualitatif dengan dua siklus. Untuk menganalisis data yang diperoleh nilai dengan menggunakan angket motivasi 87,5, angket keaktifan 76,3 dan tes 82,8 dengan KKM 70 dan harapan dari penelitian ini, penggunaan Media Software CD Peta Tematik dipadu GOSEMAP (Google view dan maps) berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap Mata pelajaran IPS

Kata Kunci: *Software Peta Tematik, GOSEMAP, IPS*

Pendahuluan

Perkembangan pembelajaran IPS senantiasa mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman yang ada. Meskipun demikian perkembangannya belum sesuai dengan apa yang kita harapkan, masih banyak guru yang melaksanakan pembelajaran IPS dengan metode lama seperti ceramah dan sekedar membaca buku paket. Pada akhirnya tujuan dari pembelajaran IPS itu sendiri tidak dapat dicapai dengan maksimal. (Hamalik:2013) Siswa terkadang hanya bisa menyerap apa yang disampaikan guru sepotong-sepotong saja, tidak bisa secara sempurna. Dari pengamatan guru selama proses pembelajaran berlangsung selama ini tampak hanya sekitar 50% siswa kelas IV yang mendapat nilai kurang dari 60. Untuk lebih jelas nilai rata-rata siswa tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1.1. Nilai Pretest Kelas IV MI Nurul Huda Ngletih Pesantren Kota Kediri

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kriteria
1.	40 - 50	5	33 %	Tidak Tuntas
2.	51 – 70	7	43 %	Tuntas
3.	71 – 90	4	24 %	Tuntas

Hasil belajar tersebut masih lebih rendah jika dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar yaitu 70. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga akibat motivasi, minat dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat rendah sehingga terlihat banyak siswa kurang siap dalam menerima materi pelajaran setiap pertemuan.

Materi Pelajaran IPS Kelas 4 Semester 1 yaitu Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia, dalam pembelajaran ini biasanya siswa melihat gambar kenampakan alam dan buatan yang ditunjukkan guru atau melihat di buku paket. Siswa pasti merasa jenuh dengan hafalan dan pembelajaran menjadi verbalistik. Untuk itu penulis merancang pembelajaran materi ini menggunakan media yang tepat dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran materi ini tercapai. Menurut penulis materi ini sangat luas, dan membutuhkan media yang dapat mendeskripsikan kenampakan alam tersebut secara nyata, pemilihan media dalam materi ini harus dipertimbangkan. Media yang akan digunakan adalah Software CD Peta Tematik Indonesia, di sekolah sudah mempunyai CD Pembelajaran Peta Tematik Indonesia yang terdiri 33 CD /tiap propinsi 1 CD ,sehingga untuk mengetahui kenampakan alam Indonesia harus memutar / memerlukan banyak CD yaitu 33 CD tersebut. Media tersebut belum efektif dan efisien karena membutuhkan banyak waktu untuk mendeskripsikan materi kenampakan alam Indonesia tersebut harus memutar semua CD nya. Dari permasalahan ini penulis menggunakan media lain menggunakan Gosemap (Google Street View dan Map) Peta Google merupakan aplikasi pilihan yang sangat efektif untuk mendeskripsikan materi ini karena lebih efisien dan siswa dapat menggali informasi seluas-luasnya yang selama ini hanya sebatas buku pelajaran saja.

Model pembelajaran inkuiri terbimbing (Hamruni 2012:56) merupakan pilihan yang tepat yaitu mengajak siswa menemukan kenampakan alam dan buatan tersebut secara mandiri dan berkelompok. Lalu Bagaimana proses pembelajaran Inkuiri Learning dengan menggunakan Software Pembelajaran Peta Tematik Indonesia di padu GOSEMAP materi Kenampakan Alam /Buatan Indonesia di Kelas 4 MI Nurul Huda Kota Kediri? Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS materi Kenampakan Alam/Buatan Indonesia kelas 4 MI Nurul Huda Kota Kediri sehingga tercapai KKM 70 . Serta Menanamkan sikap bangga, menghargai dan melestarikan Kenampakan Alam/Buatan Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MI Nurul Huda Kota Kediri . Subjek penelitian adalah siswa kelas 4. Kelas 4 berjumlah 16 orang; 10 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan. Siswa kelas lima berumur rata-rata antara 10 tahun sampai 12 tahun. Siswa kelas 4 MI Nurul Huda Kota Kediri memiliki kecerdasan menengah dengan nilai rata-rata 68 untuk pelajaran IPS. Siswa kelas 4 kebanyakan berasal dari keluarga prasejahtera. Pendidikan orang tua siswa rata – rata hanya lulusan SD.

Perencanaan penelitian dimulai dari bulan Juni 2017 yang dimulai dengan penyusunan proposal penelitian dan persiapan lainnya. Waktu pelaksanaan penelitian diperkirakan bulan September sampai Oktober tahun 2017 semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Pelaksanaan penelitian mengikuti program yang sudah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penyusunan laporan hasil penelitian diperkirakan berlangsung selama bulan Oktober hingga November tahun 2017. Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan bulan Agustus – September Tahun

Pelajaran 2017/2018 selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat fase; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam tahap perencanaan penulis mempersiapkan media pembelajaran yaitu GOSEMAP dan CD Peta Tematik Indonesia.

GOSEMAP (*Google Map, Earth & Street View*) menurut wikipedia.org merupakan sebuah program globe virtual yang sebenarnya disebut *Earth Viewer* dan dibuat oleh Keyhole, Inc. Program ini memetakan bumi dari superimposisi gambar yang dikumpulkan dari pemetaan satelit, fotografi udara dan globe GIS 3D. Google juga menambah pemetaan dari basis datanya ke perangkat lunak pemetaan berbasis web. Peluncuran *Google Earth* menyebabkan sebuah peningkatan lebih pada cakupan media mengenai globe virtual antara tahun 2005 dan 2006, menarik perhatian publik mengenai teknologi dan aplikasi geospasial.

Globe virtual memperlihatkan rumah, warna mobil, dan bahkan bayangan orang dan rambu jalan. Resolusi yang tersedia tergantung pada tempat yang dituju, tetapi kebanyakan daerah (kecuali beberapa pulau) dicakup dalam resolusi 15 meter. Las Vegas, Nevada dan Cambridge, Massachusetts memiliki resolusi tertinggi, pada ketinggian 15 cm (6 inci). Google Earth membolehkan pengguna mencari alamat (untuk beberapa negara), memasukkan koordinat, atau menggunakan mouse untuk mencari lokasi.

Google Earth juga memiliki data model elevasi digital (DEM) yang dikumpulkan oleh Misi Topografi Radar Ulang Alik NASA. Ini bermaksud agar kita dapat melihat Grand Canyon atau Gunung Everest dalam tiga dimensi, di situs/program peta lainnya. Sejak November 2006, pemandangan 3D pada pegunungan, termasuk Gunung Everest, telah digunakan dengan penggunaan data DEM untuk memenuhi gerbang di cakupan SRTM.

Di sekolah penulis sudah memiliki KIT CD Peta Tematik digunakan dalam pembelajaran namun dengan menggunakan KIT tersebut capaian hasil belajar belum memenuhi KKM sehingga di perlukan media lain yang mendukung pembelajaran. Penggunaan CD Peta Tematik dan GOSEMAP untuk mempermudah pemahaman materi kenampakan alam/buatan kelas 4.

Membekali siswa dengan ilmu adalah tanggung jawab yang besar, karena pondasi pemikiran siswa usia di pendidikan dasar merupakan modal besar kehidupan mereka kelak. Dengan memberikan pengalaman secara nyata di setiap kegiatan pembelajaran adalah salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penggunaan CD Peta Tematik dan GOSEMAP adalah media sederhana yang digabungkan agar siswa memperoleh :1)Memberikan pengalaman yang riil kepada siswa agar pelajaran menjadi lebih konkrit dan tidak verbalistik. Pelajaran lebih efektif, maksudnya materi belajar yang diperoleh siswa sendiri melalui CD Peta Tematik dan Google Map yang dapat dianalogikan kenampakan alam/buatan di sekitar siswa itu sendiri kemungkinan besar akan dapat diaplikasikan langsung oleh siswa. 2)CD peta Tematik dan GOSEMAP akan membuka wawasan siswa dari konsep Konsep Kenampakan Alam/buatan yang ada secara nyata.

a. Menentukan tindakan

1) Metode mengajar yang digunakan adalah Pembelajaran Inkuiri yang bermakna.

2) Memberikan latihan-latihan

b. Membuat RPP Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini berlangsung selama siklus.

RPP tindakan atau perbaikan terlampir.

c. Membuat lembar observasi

Masalah yang diteliti adalah motivasi siswa dalam mata pelajaran IPS . Motivasi siswa dalam mata pelajaran IPS (Nasution 2018 : 34) akan dilihat dalam hal faktor; (1)perhatian siswa sewaktu guru menerangkan materi (2)keberanian dalam bertanya sewaktu guru menerangkan pelajaran, (3)kehadiran siswa, (4) keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan guru(5) jawaban siswa pada buku tugas(6)siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru (7) ketuntasan siswa dalam melakukan tugas dengan waktu yang diberikan guru.Lembaran observasi yang disiapkan dapat dilihat pada lampiran 2. Serta membuat jadwal penelitian yang akan dilaksanakan disesuaikan dengan jadwal IPS disertai matriks penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Huda Kota Kediri Semester I Tahun 2017/2018 selama tiga kali pertemuan yaitu dua kali pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode penemuan terbimbing dengan setting pembelajaran inkuiri dan pertemuan berikutnya untuk tes hasil belajar. Berikut ini adalah jadwal pelaksanaan penelitian:

Tabel 2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Tanggal	Alokasi waktu	Kegiatan Pembelajaran	Materi
18 Sept 20017	2 x 35 menit	RPP 1	Kenampakan Alam
19 Sept 2017	2 x 35 menit	RPP 2	Kenampakan Alam Buatan
22 Sept 2017	1 x 50 menit 1 x10 menit	Tes hasil belajar Angket respon siswa	

Dalam pelaksanaan ini, yang bertindak sebagai guru pengajar di kelas yang dijadikan subjek penelitian menggunakan metode penemuan terbimbing(Inkuiri) dengan setting pembelajaran inkuiri adalah peneliti sendiri yaitu Boedi Santosa, S.Pd.I. Sedangkan pengamat motivasi siswa diamati rekan guru yaitu Dwi Astutik, S.Pd.SD dan Adhi Prasetyo, S.Pd.

Dalam setiap pertemuan tersebut (pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedua) diperoleh data motivasi siswa, data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Sedangkan pertemuan ketiga diperoleh data nilai tes hasil belajar dan data angket respon siswa. Data-data tersebut akan dianalisis menggunakan metode penelitian.

Observasi dilaksanakan waktu penelitian,teknik yang dilakukan adalah tehnik obervasi terstruktur.Dalam melakukan observasi peneliti menggunakan pedoman berupa angket siswa dan lembaran obervasi .

Data motivasi siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, data angket respon siswa dan data nilai tes hasil belajar yang diperoleh selama penelitian telah dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian pada BAB I. berikut ini adalah hasil penelitian dan pembahasannya.

1. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Dalam menganalisis ketuntasan belajar siswa digunakan tes akhir setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan metode penemuan terbimbing dengan setting pembelajaran kooperatif.

Data hasil tes belajar siswa digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu dan klasikal. Dari 16 siswa diperoleh data hasil belajar seperti pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Tes Belajar siswa Kelas IV MI Nurul Huda

No	Nama Siswa	Skor Tes Hasil Belajar	Presentase Ketuntasan Individu	Ket
1	Adi Santoso	82	82%	Tuntas
2	Aini Iva Lutfia	60	60%	Tidak Tuntas
3	Ardan Farhad A	100	100%	Tuntas
4	Edi Susanto	90	90%	Tuntas
5	Laila Arifatu Rachma	84	84%	Tuntas
6	Moch. Iqballudin A	90	90%	Tuntas
7	M. Khoirul Wafa	92	92%	Tuntas
8	Rika Novia Ardita	97	97%	Tuntas
9	Dinda Maharani	95	95%	Tuntas
10	Febryan Maulana	90	90%	Tuntas
11	Nabella Putri Patreciya	85	85%	Tuntas
12	Naila Sufairoul Latif	87	87%	Tuntas
13	Raditya Hanafi P	82	82%	Tuntas
14	Riyo Ragil Jiwa Akbar	95	95%	Tuntas
15	Arini Mayangfa'uni	100	100%	Tuntas
16	M. Fatkhul Huda	67	67%	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa banyaknya siswa yang tuntas adalah 14 siswa. Dan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 89 %, maka pembelajaran IPS yang menerapkan metode penemuan terbimbing dengan setting pembelajaran inkuiri pada sub materi pokok Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia di kelas IV MI Nurul Huda berada dalam kategori tuntas.

2. Data Motivasi Siswa Selama Proses Pembelajaran

Hasil pengamatan dari para pengamat mengenai motivasi siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan metode penemuan terbimbing dengan setting pembelajaran kooperatif disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Pengamatan motivasi siswa selama proses pembelajaran

No	Kategori yang diamati	Persentase motivasi siswa		
		Pertemuan ke-		Rata-rata (%)
		1	2	
1	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	24,11	25,00	24,56
2	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan teman	4,46	7,14	5,80
3	Membaca/memahami Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu	8,93	8,04	8,49
4	Berdiskusi/bertanya antar siswa dengan guru	8,93	4,46	6,70
5	Berdiskusi/bertanya antar siswa dengan siswa	16,07	16,07	16,07
6	Bekerja dengan menggunakan alat peraga untuk memahami materi/mengerjakan Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu	27,68	29,46	28,57
7	Mempresentasikan hasil diskusi/ menanggapi hasil diskusi	7,14	7,14	7,14
8	Perilaku yang tidak relevan dalam KBM	2,68	2,68	2,68

Pada pelaksanaan proses pembelajaran secara keseluruhan motivasi siswa yang dominan adalah bekerja menggunakan alat peraga untuk memahami materi/mengerjakan Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu yaitu sebesar 28,57%. Hal ini menandakan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, siswa benar-benar bekerja menggunakan alat peraga untuk menemukan jawaban dari suatu masalah yang telah diberikan guru dalam Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu.

Sedangkan mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru berada pada urutan kedua yaitu mencapai 24,56%.Persentase tersebut cukup besar, karena motivasi siswa tersebut meliputi: mendengarkan/memperhatikan ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dengan mengaitkan materi pelajaran yang akan dibahas dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari, mengingatkan kembali pengetahuan awal siswa, menyampaikan informasi tentang garis besar materi, Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu , dan alat peraga yang akan digunakan, mengorganisasi siswa dalam kelompok-kelompok belajar, memberi kesempatan pada kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi/menanggapi hasil diskusi, merangkum materi dan tugas rumah. Maka secara otomatis siswa akan mendengarkan penjelasan guru dengan baik.

Pada waktu guru memberikan Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu yang berisikan masalah untuk dikerjakan secara kelompok, ditunjukkan oleh kegiatan siswa membaca/ memahami Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu dengan persentase 8,49%. Sedangkan pada kegiatan berdiskusi/bertanya antar siswa dengan guru telah dilakukan dengan baik dengan persentase 6,70%. Begitu juga untuk kegiatan berdiskusi/bertanya antar siswa dengan siswa telah dilakukan dengan baik dengan persentase 16,07%. Hal ini

dikarenakan pada waktu proses penemuan, siswa masih membutuhkan bimbingan, baik dari guru maupun teman. Sedangkan pada pembelajaran kooperatif menekankan siswa untuk lebih banyak bekerja dengan kelompoknya untuk menyelesaikan masalah dalam waktu yang sudah ditentukan. Kemudian hasil kerja/hasil diskusi mereka akan dipresentasikan di depan kelas. Jadi siswa akan selalu berdiskusi/bertanya dengan temannya jika mengalami kesulitan dari awal hingga akhir pembelajaran, baik dalam kelompoknya sendiri-sendiri atau dengan kelompok lain pada waktu diskusi kelas.

Selanjutnya adalah mempresentasikan hasil diskusi/menanggapi hasil diskusi, yaitu sebesar 7,14%. Pada waktu penelitian beberapa kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya kemudian siswa yang lain menanggapi hasil diskusi kelas dengan antusias. Dari uraian tersebut manandakan bahwa kegiatan belajar siswa untuk mendengarkan/memperhatikan penjelasan teman berjalan dengan baik dengan persentase 5,80%

Selama pembelajaran berlangsung muncul motivasi siswa yang tidak relevan dengan KBM seperti bermain, mengganggu teman, dan lain-lain. Motivasi tersebut sebanyak 2,68%.

Berdasarkan tabel 4 diperoleh kesimpulan bahwa motivasi siswa selama pembelajaran menggunakan metode penemuan terbimbing dengan setting pembelajaran inkuiri yang termasuk dalam kategori pasif yaitu pada kategori 1,4 dan 8 sebesar 33,94%. Sedangkan motivasi siswa yang termasuk dalam kategori aktif yaitu pada kategori 2,3,5,6 dan 7 sebesar 66,06%. Jadi dapat dikatakan bahwa motivasi siswa tergolong dalam kategori aktif karena persentase motivasi siswa yang aktif lebih besar daripada persentase motivasi siswa yang pasif.

3. Data Respon Siswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran

Angket respon siswa terhadap proses pembelajaran diisi oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai yaitu setelah kegiatan pembelajaran menggunakan metode penemuan terbimbing dengan setting pembelajaran inkuiri pada sub materi pokok kenampakan alam dan buatan. Dari hasil jawaban siswa tertulis dalam angket respon siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Proses Pembelajaran

No	Pertanyaan	Persentase Respon Siswa (%)	
		Senang	Tidak senang
1	Bagaimana perasaanmu selama mengikuti kegiatan pembelajaran ?	100	0
2	Bagaimana pendapatmu terhadap komponen pembelajaran berikut:		
	a. Materi pelajaran ?	91,67	8,33
	b. Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu ?	86,11	13,89
	c. Cara guru mengajar ?	97,22	2,78
	d. Suasana kelas ?	63,89	16,11
		Minat	Tidak minat
3	Apakah kamu berminat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan metode penemuan	88,89	11,11

	terbimbing dengan setting pembelajaran koopertif ?		
		Mudah	Tidak mudah
4	Bagaimana pendapatmu dalam memahami bahasa yang yang digunakan dalam Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu ?	88,89	11,11
		Baru	Tidak baru
5	Bagaimana pendapatmu terhadap komponen pembelajaran berikut: a. Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu ? b. Suasana kelas ? c. Cara guru mengajar ?	80,56 50,00 97,22	19,44 50,00 2,78
		Menarik	Tidak menarik
6	Bagaimana pendapatmu terhadap tulisan, gambar, letak gambar yang terdapat dalam Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu ?	77,78	22,22
	Rata-rata	83,84	16,16

Berdasarkan tabel 5 dapat disimpulkan bahwa:

- Persentase siswa yang menyatakan perasaan senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran sebesar 100%
- Persentase siswa yang menyatakan perasaan senang terhadap komponen kegiatan pembelajaran yaitu tentang materi pelajaran sebesar 91,67%.
- Persentase siswa yang menyatakan perasaan senang terhadap komponen kegiatan pembelajaran yaitu tentang Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu sebesar 86,11%
- Persentase siswa yang menyatakan perasaan senang terhadap komponen pembelajaran yaitu tentang cara guru mengajar sebesar 97,22%.
- Persentase siswa yang menyatakan perasaan senang terhadap komponen kegiatan pembelajaran yaitu tentang suasana kelas sebesar 63,89%.
- Persentase siswa yang menyatakan berminat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan metode penemuan terbimbing dengan setting pembelajaran koopertif sebesar 88,89%.
- Persentase siswa yang menyatakan mudah dalam memahami bahasa yang digunakan dalam Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu sebesar 88,89%.
- Persentase siswa yang menyatakan baru terhadap komponen pembelajaran yaitu tentang Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu sebesar 80,56%.
- Persentase siswa yang menyatakan menarik terhadap tulisan, gambar, dan letak gambar yang terdapat dalam Lembar Tugas Kenampakan Alam Secara Berkelompok Dan Individu sebesar 77,78%.

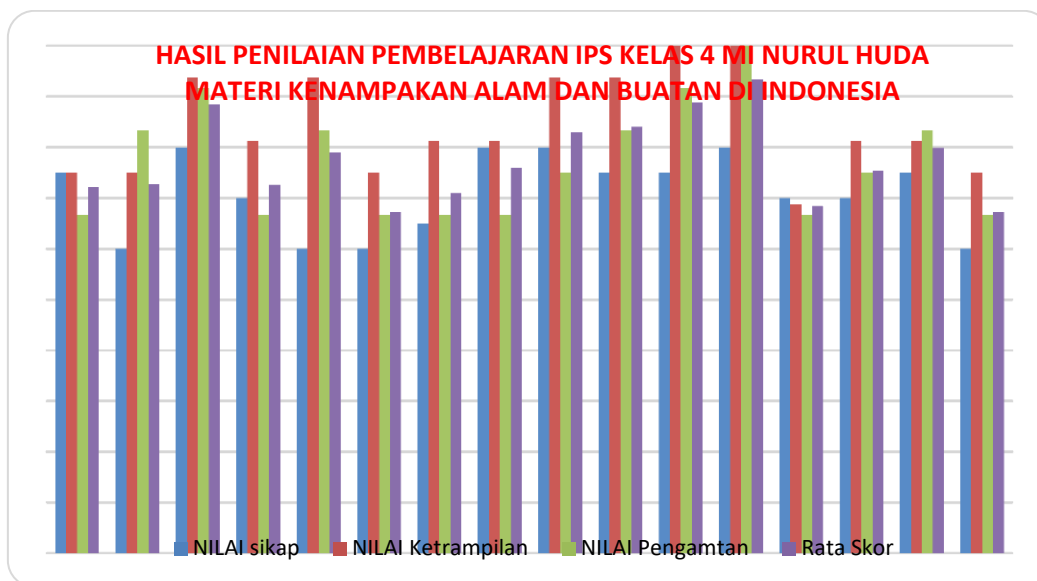
Sedangkan secara keseluruhan diperoleh hasil, bahwa persentase rata-rata respon positif siswa sebesar 83,84% sedangkan persentase rata-rata respon negatif siswa sebesar 16,16%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap

pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode penemuan terbimbing dengan setting pembelajaran inkuiri adalah positif.

Kegiatan penelitian dilaksanakan secara sistematis, yaitu penelitian dilakukan tahap demi tahap untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah perbaikan dilakukan dengan melakukan analisa data.

Untuk data tentang motivasi dan hasil belajar siswa dianalisis dengan cara penilaian baik tes dan non tes seperti tabel dan grafik dibawah ini :

Grafik 1 Hasil Akhir Penilaian Non Tes
Materi Kenampakan Alam kelas 4 MI Nurul Huda



Dari tabel dan grafik diatas motivasi siswa dan hasil belajar setelah menggunakan CD Peta Tematik dipadu dengan GOSEMAP materi Kenampakan alam dan buatan di Indonesia diperoleh data sebagai berikut : (1) Siswa sangat antusias dan termotivasi mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran sehingga lebih mudah mengingat materi tersebut daripada menghafal buku dan mengerjakan LKS, hal ini dibuktikan capaian nilai rata-rata tes akhir 82 dari KKM 70. (2) siswa memahami materi Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia secara Inkuiri dan konkrit.

Penutup dan Rekomendasi

Peran media pembelajaran, sebagai penunjang dalam penerapan metode pembelajaran akan meningkatkan kualitas interaksi siswa dengan guru maupun lingkungan belajarnya sehingga mampu meningkatkan kualitas kegiatan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia kelas 4 MI Nurul Huda terbukti peran media sangat penting dalam Memberikan pengalaman yang riil kepada siswa agar pelajaran menjadi lebih konkrit dan tidak verbalistik.

Meski dengan keterbatasan madrasah dan kemampuan yang penulis miliki, namun tidak menyurutkan semangat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk membekali calon pemimpin bangsa ini dengan kebanggaan akan sejarah yang di ukir oleh nenek moyang kita / bangsa kita sendiri dengan menanamkan sikap menghargai dan

melestarikan berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam.

Motivasi siswa dan hasil belajar setelah menggunakan CD Peta Tematik dipadu dengan GOSEMAP materi Kenampakan alam dan buatan di Indonesia adalah sebagai berikut : (1) Siswa sangat antusias dan termotivasi mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran sehingga lebih mudah mengingat materi tersebut daripada menghafal hal ini dibuktikan capaian nilai rata-rata tes akhir 87,7 dari KKM 70. (2) siswa memahami materi Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia secara Inkuiri dan konkrit. Apa yang penulis lakukan mungkin sangat sederhana , semoga yang telah penulis teliti akan memberikan inspirasi akan arti pentingnya media dan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini penulis merokomendasikan kepada Guru Kelas untuk terus berupaya mengasah diri , berinovasi dan berkreasi dalam membuat media pembelajaran untuk membekali peserta didik dengan pemahaman yang cukup.

Daftar Pustaka

- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Nasution, Noehi, dkk. 2018. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Oemar Hamalik (2013), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara
- Ratna Willis Dahar. (2016). *Teori-teori Belajar*. Jakarta :Erlangga
- Sanjaya, Wina (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan..*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slavin, Robert.E. (2014). *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. PT. Nusa Media
- Sudrajat, Akhmad. 2011. *Pembelajaran Inkuiri*, (online)
(<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/09/12/pembelajaran-inkuiri/> diakses 20 Sept 2017).
- Tim MKPBM. (2001). *Strategi Pembelajaran IPS Kontemporer*. Bandung. JICA
- Wikipedia.org. *Google earth and maps* https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Earth
[diakses pada tanggal 14 Sept 2017]
- Yulianto, Toto. 2013. *Metode Inkuiri*. [serial online]
<http://totoyulianto.wordpress.com/2013/03/02/metode-inkuiri-i-metode-pembelajaran/>. [diakses pada tanggal 14 Sept 2017]

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS, KREATIF, KOMUNIKATIF DAN KOLABORATIF MELALUI PENERAPAN METODE SILIH TANYA

Chries Firda Yudhistira
SD Negeri Cilumber, Bandung Barat, Jawa Barat
Email: chriesfirda@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan metode silih tanya yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi matematis dan berkolaboratif (4C). Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang selama prosesnya dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 34 peserta didik kelas V SD Negeri Cilumber Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan 4C, pada siklus I sebesar 66,51% (kategori sedang) meningkat menjadi 81,95% (kategori tinggi) pada siklus II. Peningkatan keterampilan 4C terjadi setelah penerapan metode silih tanya dengan langkah (1) penjelasan dan penyajian masalah, (2) menyusun soal dan jawaban, (3) membentuk kelompok, (4) bermain silih tanya, (5) mengoreksi dan menilai, dan (6) mendiskusikan masalah yang sulit.

Kata Kunci: *Berpikir kritis; kreatif; komunikatif; kolaboratif; silih tanya*

PENDAHULUAN

Tantangan dunia pendidikan pasca globalisasi yaitu membangun peserta didik untuk memiliki keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 antara lain keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), keterampilan berpikir kreatif serta inovatif (*creativity and Innovation*), keterampilan berkomunikasi (*communication*) dan keterampilan berkolaborasi (*collaboration*) yang dikenal dengan istilah 4C. Keterampilan tersebut ditentukan oleh proses pembelajaran yang bermutu di satuan pendidikan. Oleh sebab itu proses pembelajaran harus merujuk pada 4 karakter keterampilan abad 21.

Berpikir kritis adalah suatu proses yang tujuannya membuat keputusan masuk akal tentang apa yang diyakini (Santrock, 2011). Artinya, proses pembelajaran harus melatih peserta didik memecahkan masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan berpikir kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran, artinya peserta didik harus mampu berkreasi dan berinovasi secara mandiri tanpa intimidasi guru. Selain itu, proses pembelajaran harus memiliki karakter komunikasi dan kolaborasi, yakni proses belajar yang dilakukan harus multi arah dan menciptakan suasana belajar bersama-sama.

BSNP (2010) mengungkapkan bahwa untuk membangun proses pembelajaran yang bermutu perlu satu langkah perubahan, yakni merubah pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Namun kenyataan di lapangan berbanding terbalik. Pada satuan pendidikan proses pembelajaran masih dilakukan secara tradisional. Pembelajaran masih berfokus pada pencapaian target kurikulum, sehingga peserta didik tidak dapat mengembangkan keterampilan berpikirnya secara maksimal. Wahid (2012) menjelaskan bahwa peserta

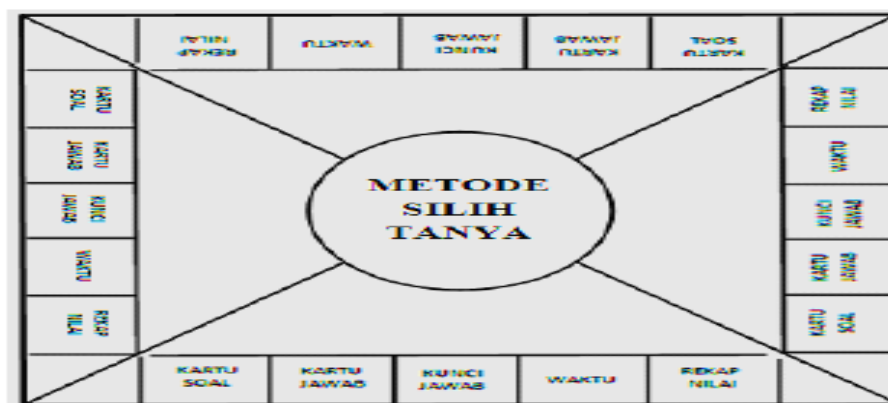
didik yang belajar hanya dengan menerima teori saja tidak akan mampu bertahan lama dalam benak anak karena terkait dengan skema yang dimilikinya.

Sama halnya dengan kondisi pembelajaran di kelas V SD Negei Cilumber Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung barat. Dimana proses pembelajaran materi operasi hitung pecahan hanya dilakukan dengan cara latihan berulang (*drill*) melalui soal-soal yang berbeda. Jarang sekali peserta didik ditanya asal mula mereka memperoleh jawaban, atau bagaimana proses dalam menyelesaikan soal yang telah diberikan. Akibatnya kemampuan berpikir peserta didik tidak terasah dengan baik.

Salah satu mata pelajaran yang mampu mengarahkan pada proses kemampuan berpikir adalah matematika. Hal ini sejalan dengan *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2000) yang mengungkapkan lima kemampuan kemampuan yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika yaitu, pemecahan masalah, komunikasi matematis, koneksi matematis, dan representasi matematis. NCTM (2000) menyatakan komunikasi matematis merupakan kemampuan untuk mengorganisasi pikiran matematika, mengkomunikasikan gagasan matematika secara logis dan jelas kepada orang lain dan menggunakan bahasa matematika untuk menyatakan ide-ide secara tepat.

Pembelajaran yang berupaya menumbuhkembangkan kemampuan 4C membutuhkan metode yang lebih menekankan pada aktivitas peserta didik. Salah satu metode yang dapat melibatkan peran serta peserta didik dalam pembelajaran adalah metode silih Tanya. Metode silih tanya merupakan metode pembelajaran yang mengutamakan interaksi antar peserta didik dengan saling bertanya dan saling menjawab. Subanji (2013:150) menjelaskan bahwa metode silih Tanya dilandasi oleh beberapa teori, yakni konstruktivis, *problem posing*, permainan, kooperatif dan kompetitif. Hasil penelitian Nur (2012) menunjukkan metode silih tanya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui permainan dengan kompetisi sistem berjenjang.

Metode silih tanya berlandaskan permainan dengan menggunakan alat bantu papan model. Papan model memiliki empat sisi yang masing-masing sisi terdiri dari lima bagian, yaitu: (1) kartu soal, berfungsi untuk meletakkan soal yang telah dibuat peserta didik sendiri; (2) kunci jawab, berfungsi untuk meletakkan kunci jawaban yang dibuat pada kartu soal; (3) lembar jawab, berfungsi sebagai tempat hasil pekerjaan peserta didik menyelesaikan kartu soal; (4) catatan waktu, berguna untuk mencatat kesepakatan waktu dalam menyelesaikan kartu soal; dan (5) rekap nilai, berfungsi untuk merekap nilai yang diperoleh selama menyelesaikan permainan dan digunakan untuk menentukan siapa peserta didik yang terbaik. Adapun contoh papan model sebagai berikut:



Gambar 1. Bentuk Papan Model Metode Silih Tanya

Melalui papan model tersebut peserta didik menyusun masalah (soal) dan sekaligus menyusun jawaban untuk diajukan kepada temannya. Mencatat hasil pekerjaan dan saling mengoreksi satu dengan lainnya. Sehingga peserta didik tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, tetapi aktif mengkonstruksi konsep-konsep matematika. Mengkonstruksi matematika perlu komunikasi yang baik dan pengertian antar peserta didik secara matematis (Barton, 2008). Seperti yang diungkapkan Subanji (2013:148) dengan belajar sambil bermain melalui silih tanya, menjadikan belajar jadi menyenangkan dan tidak ada unsur paksaan, karena peserta didik terlibat aktif belajar secara berkelompok selama proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana penerapan metode silih tanya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif peserta didik?”. Sesuai masalah penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode silih tanya terhadap kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) model spiral yang dikembangkan Kemmis dan Tagart. Alur PTK menurut Hopkins (2011) meliputi: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cilumber Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas V (lima) berjumlah 34 orang, yang terdiri dari 18 laki-laki dan 16 perempuan.

Pengumpulan data yang digunakan adalah model analisis kualitatif berdasarkan hasil observasi, catatan lapangan dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran peserta didik dalam mengembangkan ide-ide kritis dan kreatif serta kemampuan berkomunikasi dan kolaborasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2008:256) dengan tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan data kualitatif dianalisis berdasarkan karakteristik dan indikator masing-masing keterampilan dengan berpedoman pada instrument penelitian. Adapun beberapa instrument penelitian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman instrument berpikir kritis

Indikator yang diukur	Respon	Skor
Interpretasi	- Tidak menulis yang diketahui dan ditanyakan	0
	- Menulis yang diketahui dan yang ditanyakan tidak tepat	1
	- Menuliskan yang diketahui saja dengan tepat	2
	- Menulis yang diketahui saja dengan tepat tetapi kurang lengkap	3
	- Menulis yang diketahui dan ditanyakan dengan tepat dan lengkap	4
Analisis	- Tidak membuat model matematika dari soal yang diberikan	0
	- Membuat model matematika dari soal yang diberikan tidak tepat	1
	- Membuat model matematika dari soal yang diberikan dengan tepat tanpa penjelasan	2

	- Membuat model matematika dari soal yang diberikan dengan tepat tetapi ada kesalahan dalam penjelasan	3
	- Membuat model matematika dari soal yang diberikan dengan tepat dan memberi penjelasan yang benar dan lengkap	4
Evaluasi	- Tidak menggunakan strategi dalam menyelesaikan soal	0
	- Menggunakan strategi yang tidak tepat dan tidak lengkap dalam menyelesaikan soal	1
	- Menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal, tetapi tidak lengkap atau menggunakan strategi tidak tepat tetapi lengkap menyelesaikan soal	2
	- Menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal, tetapi tidak lengkap atau menggunakan strategi tidak tepat tetapi lengkap menyelesaikan soal	3
	- Menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal, lengkap tetapi melakukan kesalahan dalam perhitungan	4
	- Menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal lengkap dan benar dalam melakukan perhitungan.	
Inferensi	- Tidak membuat kesimpulan	0
	- Membuat kesimpulan yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan konteks soal	1
	- Membuat kesimpulan yang tidak tepat, meski disesuaikan dengan konteks soal	2
	- Membuat kesimpulan dengan tepat, sesuai dengan konteks soal tetapi tidak lengkap	3
	- Membuat kesimpulan dengan tepat, sesuai dengan konteks soal dan lengkap	4

Sumber: Adaptasi dari Faicon (1994)

Tabel 2. Pedoman instrument berpikir kreatif matematis

Indikator yang diukur	Respon	Skor
Orisinalitas (<i>originality</i>)	- Tidak menjawab atau memberi jawaban yang salah	0
	- Memberi jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat dipahami	1
	- Memberi jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai	2
	- Memberi jawaban dengan cara sendiri tetapi terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah	3
	- Memberi jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan dan hasil benar	4
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	- Tidak menjawab atau memberi ide yang tidak relevan dengan masalah	0
	- Memberikan sebuah ide yang tidak relevan dengan pemecahan masalah	1
	- Memberikan sebuah ide yang relevan tetapi jawabannya salah	2
	- Memberikan lebih dari satu ide yang relevan tetapi jawabannya masih salah	3
	- Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dan penyelesaiannya benar dan jelas	4

Keluwesannya (<i>flesibility</i>)	- Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah	0
	- Memberikan jawaban dan Memberikan jawaban hanya satu cara tetapi memberikan jawaban salah	1
	- Memberikan jawaban dengan satu cara, proses perhitungan dan hasilnya benar	2
	- Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah	3
	- Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam), proses perhitungan dan hasilnya benar	4

Sumber: Adaptasi Moma (2015)

Tabel 3. Pedoman instrument berkomunikasi Matematis

Indikator	Respon	Skor
Menggambar (<i>drawing</i>)	- Tidak ada jawaban	0
	- Hanya sedikit yang benar	1
	- Membuat kurang lengkap dan benar	2
	- Membuat secara lengkap dan benar	3
Ekspresi Matematika (<i>Mathematical expression</i>)	- Tidak ada jawaban	0
	- Hanya sedikit dari model matematika yang benar	1
	- Membuat model matematika dengan benar, namun salah dalam mendapatkan solusi	2
	- Membuat model matematika dan mendapatkan solusi secara lengkap dan benar	3
Menulis (<i>written text</i>)	- Tidak ada jawaban	0
	- Hanya sedikit dari penjelasan yang benar	1
	- Penjelasan secara matematis masuk akal namun hanya sebagian yang lengkap dan benar	2
	- Penjelasan secara matematis masuk akal dan jelas secara sistematis	3

Sumber: Adaptasi NCTM (2000)

Table 4. Pedoman instrument berkolaborasi

Indikator	Respon	Skor
Interaksi	- Tidak bersedia melaksanakan kegiatan berkelompok	0
	- Melaksanakan kegiatan kelompok dengan berat hati dan menunjukan tidak senang	1
	- Bersedia melaksanakan kegiatan hanya diawal-awal kegiatan	2
	- Bersedia melaksanakan kegiatan dari awal sampai akhir dengan rasa senang	3
Tanggungjawab	- Tidak bersedia membantu kesulitan saat pembelajaran	0
	- Berusaha membantu kesulitan teman saat kegiatan pembelajaran dengan sikap tidak senang	1
	- Berusaha membantu kesulitan temannya diawal-awal kegiatan	2
	- Berusaha membantu kesulitan teman saat kegiatan sampai akhir dengan rasa senang	3
Kerjasama	- Tidak mau bekerjasama dengan teman lain dan hanya bekerja sendiri	0
	- Mau bekerjasama tetapi hanya dengan teman tertentu	1
	- Mau bekerjasama meskipun hanya dengan teman satu kelompok	2
	- Mau bekerjasama dengan baik dengan teman satu kelompok	3

	maupun teman yang lain	
--	------------------------	--

Sumber: Adaptasi dari Slavin (2010)

Hasil penskoran dari empat instrument keterampilan 4C direkap dan dimasukkan pada tingkatan kategori kemampuan dengan rentang 0-100%. Indikator keberhasilan penelitian adalah jika kemampuan 4C peserta didik mencapai kriteria tinggi dengan rentang nilai $71,51 < x \leq 81,25$. Adapun Tingkatan kategori sebagai berikut:

Tabel 5. Kategori kemampuan 4C

Retang nilai	Kategori kemampuan
$81,26 < x \leq 100$	Sangat tinggi
$71,51 < x \leq 81,25$	Tinggi
$62,51 < x \leq 71,50$	Sedang
$43,74 < x \leq 62,50$	Rendah
$0 < x \leq 43,73$	Sangat Rendah

Sumber: Adaptasi dari Setiawati (2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan 4C sebesar 15,44%. Pada siklus I hanya memperoleh rata-rata 66,51% yang pada termasuk kategori sedang. Kemudian meningkat pada siklus II menjadi 81,95% masuk pada kategori tinggi. Adapun tiap instrument secara keeluruhan sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi kemampuan 4C tiap siklus

Indikator	Siklus I	Siklus II	Kemampuan
Keterampilan berpikir kritis	68,16% (kategori sedang)	85,74% (Kategori sangat tinggi)	Meningkat 22,66%
Keterampilan berpikir kreatif	70,83% (kategori sedang)	80,96% (Kategori tinggi)	Meningkat 10,13%
Keterampilan Komunikasi	61,80% (kategori rendah)	81,25% (Kategori tinggi)	Meningkat 20,45%
Keterampilan Berkolaborasi	65,27% (kategori sedang)	79,86% (Kategori tinggi)	Meningkat 14,59%
Rata-rata	66,51 % (kategori sedang)	81,95% (kategori tinggi)	Meningkat 15,44%

Dari hasil penelitian tersebut, diketahui tiap indikator keterampilan mengalami peningkatan. Keterampilan berpikir kritis meningkat 22,60%, keterampilan berpikir kreatif hanya meningkat 10,13%. Kemampuan berkomunikasi pun mengalami perubahan sebesar 20,45%. Sedangkan keterampilan berkolaborasi hanya meningkat 15,44%. Pencapaian tertinggi terjadi pada indikator keterampilan berpikir kritis yang mencapai kategori sangat tinggi (85,74%). Peningkatan-peningkatan keterampilan 4C tersebut terjadi setelah penerapan metode silih tanya yang dilaksanakan dengan enam langkah yaitu (1) penjelasan dan penyajian masalah, (2) menyusun soal dan jawaban, (3) membentuk kelompok, (4) bermain silih tanya, (5) mengoreksi dan menilai, dan (6) mendiskusikan masalah yang sulit.

Tahapan pertama, yakni **penjelasan dan penyajian masalah**. Tahapan dilaksanakan pada saat apersepsi. Guru memberikan contoh soal operasi hitung pecahan yang biasa terjadi di masyarakat, dan meminta peserta didik menyelesaikannya. Hal ini dilandasi oleh konstruktivisme, dimana peserta didik diminta menyelesaikan masalah dari kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan uang diungkap Subanji (2013:134) bahwa sebelum memulai silih tanya peserta didik harus memahami konsep secara utuh dan mendalam.

Tahapan kedua, **menyusun soal dan jawaban**. Setelah peserta didik memahami konsep, langkah berikutnya adalah menyusun soal dan jawaban secara individu. Proses

pembelajaran ini dilakukan secara klasikal. Peserta didik bebas menyusun jenis soal namun tetap harus sesuai dengan kaidah operasi hitung pecahan. Pada tahapan ini mulai muncul kreatifitas peserta didik, yaitu dalam menyusun soal dan jawaban. Peserta didik mulai membuat kategori-kategori soal: mudah, sedang, dan sulit. Hal ini sesuai dengan pernyataan Subanji (2013) bahwa metode silih tanya dapat mendorong peserta didik untuk berkreaitif melalui proses penyusunan soal (*Problem posing*).

Tahapan ketiga, **membentuk kelompok**. Sebelum pada tahap bermain silih tanya, peserta didik dibagi terlebih dahulu menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat orang, hal ini disesuaikan dengan sisi papan kartu, agar peserta didik menempati satu sisi dari papan model. Pada tahapan ini mulai muncul karakteristik berkerjasama dalam permainan dan berkolaborasi antar peserta didik pada tiap papan model untuk bermain silih tanya.



Gambar 2. Aktivitas proses pembelajaran

Tahapan keempat, **bermain silih tanya**. Pada setiap papan model yang terdiri dari empat orang, tiap peserta didik melakukan tanya jawab. Setiap kelompok mengundi siapa yang terlebih dulu mengajukan masalah (soal). Seorang peserta didik mengajukan pertanyaan melalui kartu soal dan peserta didik lain menjawab melalui lembar jawab. Peserta didik yang pertama mengajukan pertanyaan tidak dapat mengajukan pertanyaan lagi sebelum satu putaran permainan atau semua peserta didik dalam kelompok telah mengajukan pertanyaan. Selama menyelesaikan pertanyaan peserta didik mencatat waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah dan mencatat pada lembar catatan waktu. Metode silih tanya membangun pembelajaran sambil bermain, sehingga peserta didik merasa asyik belajar dan situasi belajar menjadi menyenangkan. Kemampuan komunikasi peserta didik ujikan dari bagaimana mereka mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Barton (2008) bahwa komunikasi akan berjalan baik ketika terjadi saling pengertian.

Tahapan kelima, **mengoreksi dan menilai**. Saling mengoreksi dilaksanakan setelah selesai satu putaran permainan. Setiap peserta didik mengoreksi hasil pekerjaan rekan bermain dan memberikan nilai terhadap hasil yang dikerjakan. Hasil nilai tiap satu putaran dimasukan pada lembar rekap nilai. Pada akhir permainan nilai direkap secara total untuk menentukan pemenang dengan mencari nilai tertinggi pada tiap kelompok. Pemenang tiap kelompok akan diadakan lagi dengan pamanang kelompok lain. Begitu seterusnya sampai memperoleh satu pemenang.



Gambar 3 Aktivitas mendiskusikan masalah yang sulit

Tahapan keenam, **mendiskusikan masalah yang sulit**. Pada tahapan ini setiap peserta didik harus saling mengajari. Pembuat pertanyaan (soal) wajib menjelaskan dan mengajarkan rekan kelompoknya yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal. Saling mengajari menyelesaikan masalah yang sulit membentuk karakter kolaboratif yang dilandasi kenyataan bahwa sesama peserta didik saling membutuhkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Nur (2012) yang menyatakan bahwa metode silih tanya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui permainan dengan kompetisi sistem berjenjang secara kolaboratif.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, keterampilan komunikatif dan berkolaboratif peserta didik kelas V SD Negeri Cilmuber secara umum mengalami peningkatan. Metode silih tanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan tanya jawab. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif muncul pada tahapan penyusunan soal dan menjawab pertanyaan. Keterampilan komunikasi muncul pada saat peserta didik mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan ketika melakukan permainan silih tanya. Sedangkan keterampilan berkolaborasi muncul pada tahapan saling mengajari materi yang sulit. Peserta didik terlihat enjoy dalam melakukan silih tanya.

Selain peningkatan keterampilan 4C, muncul nuansa kompetitif pada peserta didik. Setiap peserta didik bersaing menyusun pertanyaan dan jawaban untuk menjadi pemenang dalam permainan. Peningkatan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi terjadi setelah penerapan metode silih tanya dengan tahapan: Penjelasan dan penyajian masalah, menyusun soal dan jawaban, membentuk kelompok, bermain silih tanya, mengoreksi dan menilai, dan mendiskusikan masalah yang sulit.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Jakarta: BNSP.
- Barton, Bill. (2008). *The Language of Mathematic*. New York: Springer.
- Faicon, A.P. (1994). *Holistic Critical Thinking Scoring Rubric*. San Fransisco. California: Academia Press.
- Hopkins, D. (2011). *A Teacher's Guide to Classroom Research* (alih Bahasa Ahmad Fawaid). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moma, La. (2015). *Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir kreatif Matematis Untuk Peserta didik SMP*. Delta-Pi, Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. Vol.4, No.1 April 2015 Hal. 27-41
- National Council of Teachers of Mathematic (NCTM). (2000). *Profesional Standar for Teaching Mathematic*. Reston, VA: NCTM.
- Nur, Cholisah. (2012). *Pembelajaran Matematika dengan Metode Silih Tanya Pada Materi Pokok Lingkaran*. Jurnal Mathedunesia, Vol. 1, No. 1 <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=65258> Diunduh Di Bandung Barat 20 Mei 2017
- Santrock, Jhon. (2011). *Education Psychology (5th edition)*. New York: The Mc Graw-Hill Companies, Inc
- Setiawati, E. (2014). *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis, Kreatif, dan Habits of Mind Matematis melalui Pembelajaran Berbasis Masalah: Eksperimen terhadap peserta didik Madrasah Aliyah*. Disertasi Doktor. Bandung: UPI tidak diterbitkan.
- Slavin, Robert. E. (2010). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Busa Media
- Subanji. (2013). *Pembelajaran Matematika Kreatif dan Inovatif*. Malang: Penerbit UM Press.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wahid, I. Z. (2012). *Pembelajaran Matematika dengan Media Pohon Matematika pada Operasi Hitung Bilangan Bulat*. Jurnal Cakra Pendidikan, Vol. 2 No. 2, http://digilib.stkippgribilitar.ac.id3681WAHID_IBNU-ZAMAN_OKT_2012.pdf Diunduh di Bandung Barat 13 Mei 2017.

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA DENGAN MEDIA VIDEO DAN MIND MAPPING DI KELAS VIII E SMP NEGERI 1 KAYEN

Damin

SMP Negeri 1 Kayen, Kabupaten Pati, Propinsi Jawa Tengah

daminkayen1smp@yahoo.co.id

Abstrak

Rumusan masalah adalah bagaimana Media Video dan Mind Mapping dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi menulis cerita siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kayen pada semester 2 tahun pelajaran 2016/2017? Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi menulis cerita dengan pemanfaatan Media Video dan Mind Mapping. Metode menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setelah tiap tahap pembelajaran dilaksanakan, diperoleh data sebagai berikut: keaktifan peserta didik pada siklus 1 adalah 72% dan 78% meningkat menjadi 92% dan 97% pada siklus 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata - rata hasil belajar siswa pada kondisi awal adalah 56,94 meningkat menjadi 79,44 pada siklus 1 dan meningkat lagi menjadi 91,67 pada siklus 2. Dari data yang diperoleh disimpulkan bahwa pemanfaatan media video dan mind mapping pada pembelajaran menulis cerita siswa dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa

Kata kunci: kemampuan; menulis cerita; media video; mind mapping

PENDAHULUAN

Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, kompetensi menulis merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang harus diajarkan di sekolah, baik SMP/MTs maupun SMA/MA/SMK. Dalam Permendiknas tersebut disebutkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, siswa SMP harus menguasai kompetensi menulis pada standar tertentu. Sebagai contoh, siswa kelas kelas VIII Semester 2 harus dapat menulis paragraph pendek sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam teks berbentuk *recount* dan *narrative*.

Dengan demikian, siswa kelas VIII diharapkan mempunyai kompetensi menulis Bahasa Inggris yang memadai. Rendahnya capaian menulis siswa disinyalir karena

adanya ketidak aktifan para siswa pada saat pembelajaran. Sebagaimana diketahui pembelajaran dengan media papan tulis dan metode ceramah berpusat pada guru. Para siswa hanya duduk manis mendengarkan. Hal ini dapat dilihat pada waktu pembelajaran, ada para siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik tetapi ada diantara mereka yang berbicara sendiri dengan temannya. Ada juga diantara mereka yang mengantuk pada saat pembelajaran. Bahkan ketika ditanya, mereka hanya diam dan tidak menjawab. Sebagai akibat dari ketidak aktifan pada proses pembelajaran tidak mengherankan bila nilai capaian menulis siswa masih atau sebagian besar siswa belum dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Boleh dikata ada kesenjangan antara harapan dengan kenyataan.

Mengacu pada SK 12, KD 12.1, KD 12.2 yang ada pada Silabus yang telah disusun oleh penulis, pembelajaran menulis cerita akan dilaksanakan di Semester 2 di kelas VIII E di SMP Negeri 1 Kayen. Untuk mengetahui seberapa jauh capaian kompetensi menulis cerita, peneliti mengadakan pre test kepada para siswa untuk mengukur kemampuan menulis teks cerita. Dari hasil pre test diperoleh data bahwa nilai rata rata menulis siswa jauh dibawah KKM yaitu 56,94. Padahal KKM menulis Bahasa Inggris SMP Negeri 1 Kayen adalah 72,00. Penulis menganggap bahwa hal tersebut merupakan sebuah masalah yang harus segera diatasi. Sehubungan dengan hal itu, penulis berusaha mengatasi permasalahan itu dengan melaksanakan Inovasi Pembelajaran dengan merancang memanfaatkan dan mengembangkan *Media Video* dan *Mind Mapping* untuk pembelajaran menulis dengan metode kerja sama atau pembelajaran kooperatif.

Ada beberapa alasan mengapa penulis memilih *Media Video* dan *Mind Mapping*. Diantaranya adalah media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang diajarkan. Media mudah dibuat dan pembuatannya tidak membutuhkan banyak biaya. Alasan yang lain adalah media mudah digunakan. Pembelajaran dengan media ini memungkinkan para siswa belajar dalam kelompok. Dengan belajar berkelompok, para siswa tidak merasa jenuh. Dengan semangat kebersamaan dan saling membantu satu sama lain, mereka akan menyelesaikan persoalan secara bersama-sama. Dengan presentasi di depan kelas oleh masing masing kelompok akan melatih para siswa meningkatkan kepercayaan diri.

Dengan memanfaatkan *Media Video* dan *Mind Mapping*, penulis mempunyai keyakinan bahwa pembelajaran menulis cerita akan lebih baik dan lebih bermakna. Pembelajaran dengan berkelompok akan berpusat kepada para siswa. Mereka akan merasa senang dalam belajar. Mereka juga tidak merasa bosan dalam belajar menulis cerita. Pada akhir pembelajaran, keaktifan dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah *Media Video* dan *Mind Mapping* dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi menulis cerita siswa kelas VIII E SMP

Negeri 1 Kayen pada Semester 2 tahun pelajaran 2016/2017? Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi menulis cerita siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kayen pada Semester 2 tahun pelajaran 2016/2017 dengan penggunaan *Media Video* dan *Mind Mapping*.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi Siswa: mempraktikkan penggunaan *Media Video* dan *Mind Mapping* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran
2. Bagi Guru : Guru dapat mengembangkan media sejenis untuk meningkatkan kompetensi menulis.

Dengan pemanfaatan *Media Video* dan *Mind Mapping* pada pembelajaran menulis cerita di Kelas VIII E SMP Negeri 1 Kayen pada Semester 2 tahun pelajaran 2016/2017 berdampak positif bagi para siswa. Mereka diharapkan memahami bagaimana menyusun teks cerita dengan baik dan benar. Disamping itu, mereka dapat mempercepat capaian kompetensi menulis cerita. Pembelajaran menulis yang dilaksanakan secara berkelompok, melatih para siswa untuk saling bekerja sama, saling membantu, dan saling menghargai dalam menyelesaikan permasalahan menulis cerita. Kebersamaan yang dibangun pada proses pembelajaran dapat menumbuhkan rasa kekeluargaan dan kegotongroyongan para siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Landasan Teori

Kemampuan Menulis Cerita

Berdasarkan pada Permendiknas No. 22 tahun 2006, kemampuan adalah pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Terkait dengan istilah menulis, Caraka (2002: 12) menyatakan bahwa menulis berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan isi hati. Sedangkan Gie (2002: 9) mengemukakan pendapat bahwa menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang yang mengungkapkan buah pikirannya melalui bahasa tulis untuk dibaca dan dimengerti oleh orang lain. Dari kedua pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan menulis merupakan aktivitas seseorang dalam mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan melalui bahasa tulis yang dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain.

Sedangkan yang dimaksud dengan cerita dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Narrative*. Berkaitan dengan *narrative*, Derewianka (1991) menuliskan bahwa "*narrative is a story or story telling*" *Narrative* adalah cerita atau bercerita. Cerita merupakan buah pikiran imaginative (daya khayal) pengarang dengan struktur teks adanya unsur *Orientation*, *Complication*, *Resolution* dan *Moral Value*. *Orientation* adalah awal dari sebuah cerita yang mengatakan kepada kita tentang *Who*,

Where dan *When*. *Who* adalah siapa yang terlibat dalam cerita atau pelaku pada cerita tersebut. *Where* adalah dimana cerita itu terjadi? Dan *When* adalah kapan cerita itu terjadi? Jadi yang dimaksud dengan *Orientation* adalah bagian awal dari sebuah cerita yang mengatakan tentang siapa, dimana dan kapan sebuah cerita terjadi.

Complication adalah masalah masalah yang muncul dari sebuah cerita. Sedangkan *Resolution* adalah penyelesaian berbagai masalah yang dihadapi oleh pelaku cerita. Penyelesaian masalah dapat berakhir gembira atau *happy ending* atau dapat berakhir sedih atau *sad ending*. Sebuah cerita yang ditulis atau dituturkan, selalu ada nilai moral yang dapat diambil atau dipelajari oleh para pemirsa atau para pembaca dari cerita tersebut. Cerita “*A Ghost*” memberikan nilai moral bahwa manusia tidak perlu takut kepada hantu. Cerita “*Two Goats*” menyampaikan pesan bahwa untuk mencapai sebuah tujuan tertentu harus seseorang atau beberapa orang harus mau bekerja sama satu sama lain. Seseorang tidak boleh memaksakan rasa cinta dan rasa sayang kepada orang lain adalah nilai moral yang terkandung dalam cerita “*The Legend of Prambanan Temple*”. Tujuan ditulisnya sebuah cerita adalah untuk menghibur para pembaca. Jika sebuah cerita diperdengarkan di radio, tujuannya adalah untuk menghibur para pendengar. Dan apabila sebuah cerita ditayangkan di televisi, komputer, hand phone atau di tablet bertujuan untuk menghibur para pemirsa atau penonton. Ada berbagai macam cerita diantaranya adalah Fabel, Legenda, *Fairy Tales* (makhluk halus), Mitos dan Petualangan. Fable adalah cerita tentang binatang. Legenda adalah cerita bagaimana terjadinya suatu tempat atau daerah tertentu. Dengan demikian yang dimaksud dengan menulis cerita adalah kemampuan aktivitas seseorang dalam mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan tentang fabel, legenda, fairy tales, mitos dan petualangan dengan adanya unsur text cerita yaitu *Orientation*, *Complication*, *Resolution* dan *Moral Value*.

Media Pembelajaran

Dua media yang penulis kembangkan untuk pembelajaran menulis cerita ini adalah Media Video dan Mind Mapping. *Media Video* adalah media yang memiliki kemampuan untuk menampilkan suara dan gambar yang bergerak. *Mind mapping* adalah sebuah peta konsep untuk membuka pikiran dengan sangat potensial. Sebuah peta pikiran yang penuh dengan tingkat keahlian kritis terdiri dari kata, gambar, angka dan kekuatan kepribadian yang unik. Dengan peta ini para siswa akan diberikan kebebasan untuk memperluas pemikiran. *Mind Mapping* dapat diterapkan terhadap semua aspek kehidupan termasuk untuk pembelajaran pembelajaran menulis. (<http://www.tonybuzan.com/about/mind-mapping>)

Bagan Kerangka Berfikir

Terilhami dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli media pembelajaran dan melihat berbagai keunggulan dari *Media Video* serta kemanfaatan *Mind Mapping* untuk pembelajaran, maka perlu *penulis* merencanakan dan buat *Media Video* dan *Mind Mapping*. Media yang diinovasi untuk membantu para siswa dalam pembelajaran menulis cerita. Media Video yang dibuat dinamakan “*Media Video*” sedangkan Mind Mapping yang dibuat diberi nama “*Mind Mapping*” Dengan menyaksikan video cerita dengan suara dan gambar yang berkualitas, maka para siswa akan tertarik perhatiannya dan akan terbawa emosinya. Dengan demikian Pembelajaran Kooperatif dengan bekerja berkelompok dengan menggunakan *Media Video* dan *Mind Mapping*, yang pada akhir pembelajaran dapat dicapai kompetensi menulis siswa.

KARYA INOVASI PEMBELAJARAN

Ide Dasar

Pembelajaran menulis cerita yang dilaksanakan di kelas VIII E dengan metode ceramah dan media tradisional papan tulis belum mencapai hasil yang menggembirakan. Hal ini dilihat dari kenyataan bahwa tidak tercapainya KKM yang telah ditetapkan. Pemilihan metode ceramah dan media papan tulis pada pembelajaran menulis cerita, menyebabkan kurang aktifnya para siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga berakibat tidak tercapai atau terlampauinya KKM. Dengan demikian, guru perlu merancang pembelajaran dengan pemilihan metode dan media yang tepat agar para siswa yang terlibat didalam proses pembelajaran secara optimum dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Mereka juga diharapkan dapat dengan mudah dan senang hati melaksanakan proses pembelajaran menulis cerita. Dengan pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat diharapkan pada akhir pembelajaran tujuan pembelajaran dapat dicapai yaitu para siswa dapat meningkatkan dan atau melampaui kompetensi menulis cerita. Dengan berpijak pada pemikiran yang demikian, penulis telah merancang metode dan media pembelajaran yang telah diimplementasikan pada pembelajaran menulis cerita yaitu dengan metode berdiskusi dengan memanfaatkan *Media Video* dan *Mind Mapping*.

Rancangan Karya Inovasi Pembelajaran

Ada dua rancangan karya Inovasi yang penulis siapkan yaitu Rancangan *Media Video* dan Rancangan *Mind Mapping*. Media video dibuat dengan durasi 4 hingga 7 menit tayang. Ada tiga cerita yang ada di Video yaitu *A Ghost*, Roro Jonggrang dan *Two Goats*. Setelah dilakukan perekaman video file-nya ditaruh di CD, flash disk, computer, laptop, atau diupload di you tube. *Media Video* dipertontonkan kepada para siswa sebagai bekal tentang cerita Hantu , Roro Jonggrang dan Dua Kambing. Sedangkan *Mind Mapping* dibuat dalam bentuk visual dua dimensi pada kertas kosong

tidak bergaris dengan spidol warna. *Mind Mapping* digunakan sebagai bahan diskusi kelompok untuk menuliskan cerita yang telah disaksikan dari *Media Video*.

Media Video

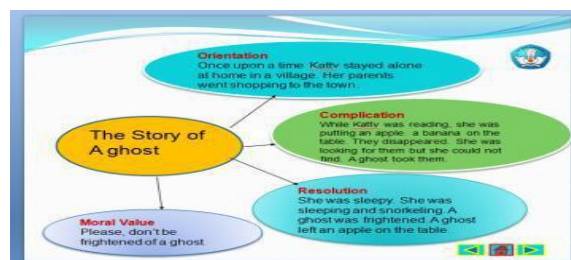
Untuk merancang dan membuat sebuah *Media Video* terlebih dahulu disiapkan text cerita yang mana seorang siswa atau guru sebagai pembawa cerita terlebih dahulu hafal dengan text yang dibawakannya. Ada beberapa hal yang perlu diingat dan dipertimbangkan untuk bercerita dengan baik yaitu kelancaran, tata bahasa, intonasi dan daya puka. Pengambilan video sebaiknya dengan pencahayaan yang terang. Disiapkan handycam atau HP untuk mengambil video. Hasil file video dapat disimpan di *flash disk*, atau CD.



Gambar 1: Salah satu Video didalam “*Media Video*”

Mind Mapping

Untuk membuat *Mind Mapping* terlebih dahulu disiapkan kertas manila putih, spidol board marker warna dan gunting. Ukuran kertas manila disesuaikan dengan keinginan. Ukuran kertas penuh tampaknya lebih bagus dikarenakan untuk mengerjakan secara berkelompok dan pada bagian akhir pembelajaran kertas tersebut akan dipajang didepan kelas untuk presentasi. Bila ukuran kertas cukup luas (ukuran manila penuh), maka para siswa akan dapat menulis dengan ukuran huruf agak besar sehingga dapat terbaca oleh siswa dari jarak pandang cukup jauh. Ditulis struktur cerita yaitu: *Orientation*, *Complication*, *Resolution* dan *Moral Value*.



Gambar 2. *Mind Mapping*

Desain Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk memberikan tindakan terhadap upaya meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VIII E dengan menggunakan *Media Video* dan *Mind Mapping*. Oleh karena itu, Penelitian Tindakan Kelas yang diterapkan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan seorang teman sejawat penulis yang berperan sebagai observer dan sekaligus sebagai pengambil gambar. Terkait dengan jenis penelitian, Elliot (1991:69) menuliskan bahwa Penelitian Tindakan adalah penelitian dari suatu situasi sosial dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas melalui tindakan-tindakan. Lain halnya dengan Elliot, Arikunto (2009:3), menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan. Penelitian ini dimaksudkan untuk memecahkan masalah spesifik di kelas, misalnya masalah-masalah yang dihadapi siswa. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis menerapkan penelitian Model Elliot.

Elliot (1991:70) menyatakan ada empat tahap dalam penelitian yaitu: rencana tindakan, implementasi tindakan, observasi kelas, dan refleksi. Tindakan yang diterapkan pada subjek dalam penelitian ini adalah pembelajaran menulis cerita.

Subjek Penelitian

Tempat Penelitian Tindakan Kelas ini adalah SMP Negeri 1 Kayen, Kabupaten Pati, Propinsi Jawa Tengah. SMP Negeri 1 Kayen terletak kira-kira 20 km ke arah selatan dari pusat kota. SMP Negeri 1 Kayen termasuk kategori Sekolah Standar Nasional (SSN). Pada tahun pelajaran 2016/2017, SMP Negeri 1 Kayen memiliki 25 kelas dengan jumlah murid 858 anak. Sebagai Subyek Penelitian adalah Kelas VIII E dengan jumlah siswa 36 siswa yang terdiri dari 16 laki-laki dan 20 perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2016/2017. Berikut ini adalah jadwal kegiatan Penelitian Tindakan Kelas yang telah penulis buat: perencanaan pada bulan Januari 2017, pelaksanaan pada bulan Pebruari sedangkan untuk Pengolahan data dan penulisan laporan pada bulan April 2017.

Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Dalam penelitian ini digunakan dua macam data yaitu *primary data* (data utama) dan *supporting data* (data pendukung). Data utama berupa hasil prestasi belajar menulis siswa dan tingkat partisipasi siswa dalam KBM. Hasil prestasi belajar siswa dikumpulkan dengan teknik tes tertulis. Tingkat partisipasi siswa diperoleh melalui observasi kelas menggunakan lembar observasi. Data pendukung berupa kondisi kelas saat KBM diperoleh melalui catatan lapangan yang diperoleh ketika observasi kelas dan pendapat siswa tentang penggunaan *Media Video* dan *Mind Mapping* dalam KBM dikumpulkan melalui angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Analisis Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Pada bagian ini, peneliti melaporkan Pembahasan dan Hasil Penelitian yang telah dilakukan baik pada Siklus 1 maupun pada Siklus 2. Sebelum dilaksanakan pembelajaran di kelas VIII E pada kompetensi menulis cerita, terlebih dahulu peneliti menyiapkan instrument yang diperlukan. Peneliti menyiapkan jadwal pelaksanaan penelitian, RPP menulis cerita, lembar pre test, lembar post test, lembar pengamatan, materi pembelajaran menulis cerita dalam *Media Video*, lembar kerja dalam *mind mapping*, lembar observasi, lembar evaluasi menulis cerita dan angket. Dipastikan sudah terpasang LCD dan tersedia aliran listrik pada kelas. Sebelum melaksanakan inovasi pembelajaran/penelitian, peneliti terlebih dahulu mohon izin kepada kepala sekolah dan meminta salah seorang teman sejawat untuk menjadi kolaborator dalam penelitian.

Siklus 1

Pertemuan 1

Guru masuk ke dalam ruang kelas. Teman sejawat penulis juga masuk ke dalam kelas. Perhatian para siswa sementara tertuju pada kolaborator, karena ia membawa kamera, masuk kedalam ruang setelah memberi salam. Kemudian ia mengambil posisi paling belakang seraya berdiri untuk mengamati jalannya pembelajaran dan mengambil foto dokumentasi. Sebagian besar para siswa bertanya dalam hati mengapa ada bapak guru lain masuk ke kelas mereka.

Penasaran para siswa terjawab setelah peneliti memberi keterangan bahwa bapak guru menemani peneliti untuk mengambil dokumentasi dan melakukan observasi pada saat pembelajaran menulis cerita. Guru memberi salam. Para siswa membalasnya. Guru menanyakan kabar para siswa dan siswa menjawabnya. Pemberian motivasi kepada siswa kelas VIII E untuk selalu belajar Bahasa Inggris dengan baik. Sekitar 10 menit para siswa menjawab pre test tentang narrative di lembar jawab masing masing Guru mengumpulkan hasil lembar jawab siswa Guru menulis judul “Narrative” dengan sub pokok bahasan menulis cerita di papan tulis. Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang Fabel (cerita tentang binatang) dan materi The Simple Past Tense. Sebagaimana diketahui bahwa dalam menulis cerita pemakain tata bahasa The Simple Past Tense adalah sangat diperlukan. Oleh karena itu, tata bahasa ini perlu disampaikan pada pembelajaran menulis cerita.

Guru membagikan lembar kerja yaitu selembor lampiran yang harus dikerjakan oleh siswa secara bersama sama di dalam kelompok masing masing. Tugas itu adalah melengkapi kalimat rumpang dalam bentuk The Simple Past Tense di Mind Mapping. Para siswa di dalam kelompok berdiskusi, bekerja sama untuk menyelesaikan tugas tersebut. Setelah selesai mengerjakan, tiap tiap kelompok memajang hasil diskusi di

papan tulis. Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok. Para siswa dipandu guru menyimpulkan materi pembelajaran.

Pertemuan 2



Gambar 1 Para siswa berdiskusi



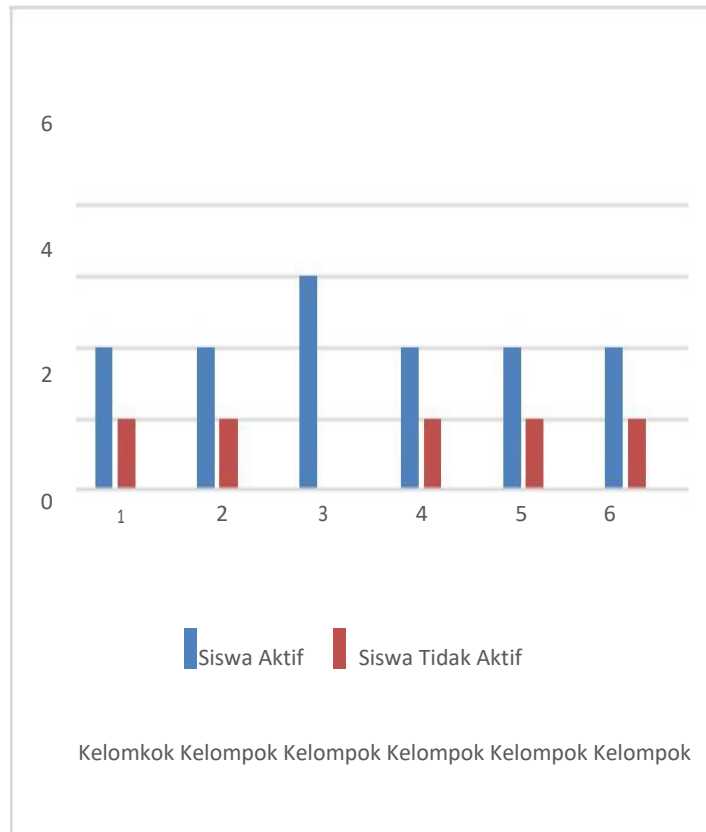
Gambar 2 Presentasikan kelompok

Guru dan teman penulis memasuki ruang kelas VIII E. Teman penulis mengambil posisi belakang, berdiri mengamati jalannya pembelajaran dengan membawa lembar observasi. Seorang siswa menyiapkan teman temannya untuk berdo'a dan memberi salam. Penulis membalas salam.

Peneliti menjelaskan kepada para siswa bahwa pembelajaran yang akan dilaksanakan masih berkaitan dengan materi sebelumnya yaitu tentang Narrative (sub pokok bahasan menulis cerita). Kemudian guru memeriksa kehadiran siswa dan memberikan motivasi kepada mereka. Para siswa diminta untuk duduk di kelompoknya masing masing dengan menggeser dan mengangkat beberapa kursi dan bangku. Pemutaraan Video

“Two Goats” dengan note book yang tersambung dengan LCD di kelas dilakukan dua kali. Setelah para siswa menyaksikan video, guru memberikan lembaran kertas manila untuk dibuat mind mapping tentang cerita yang baru saja disaksikan. Siswa dalam kelompok diminta untuk menyelesaikannya. Mereka harus menuliskan Judul, Orientation, Complication, Resolution dan Moral Value- nya dengan lengkap pada cerita “Two Goats” yang baru saja mereka saksikan. Alokasi waktu untuk pengerjaan tugas adalah 30 menit. Para siswa berdiskusi, bekerja sama didalam kelompok untuk melengkapi Mind Mapping tersebut. Dalam mengerjakan tugas, ada kelompok yang tidak mengalami kesulitan. Tetapi ada beberapa kelompok yang masih mengalami kesulitan. Guru membantu dan membimbing beberapa kelompok yang masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas. Setelah semua kelompok mendapatkan giliran mempresentasikan hasil kerja kelompok, mereka diminta untuk menyimpulkan hasil pekerjaan mereka. Tentu saja dengan arahan dan panduan dari guru. Sementara pembelajaran berlangsung, teman sejawat yang menjadi kolaborator penulis mencatat keaktifan siswa tiap kelompok pada lembar observasi. Akumulasi keaktifan siswa di dalam pembelajaran menulis cerita pada pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3 dan pertemuan 4 pada siklus 1 dan siklus 2 tercermin pada Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4 dan Tabel 5. Tabel 2. Keaktifan siswa pada Siklus 1 Pertemuan 1

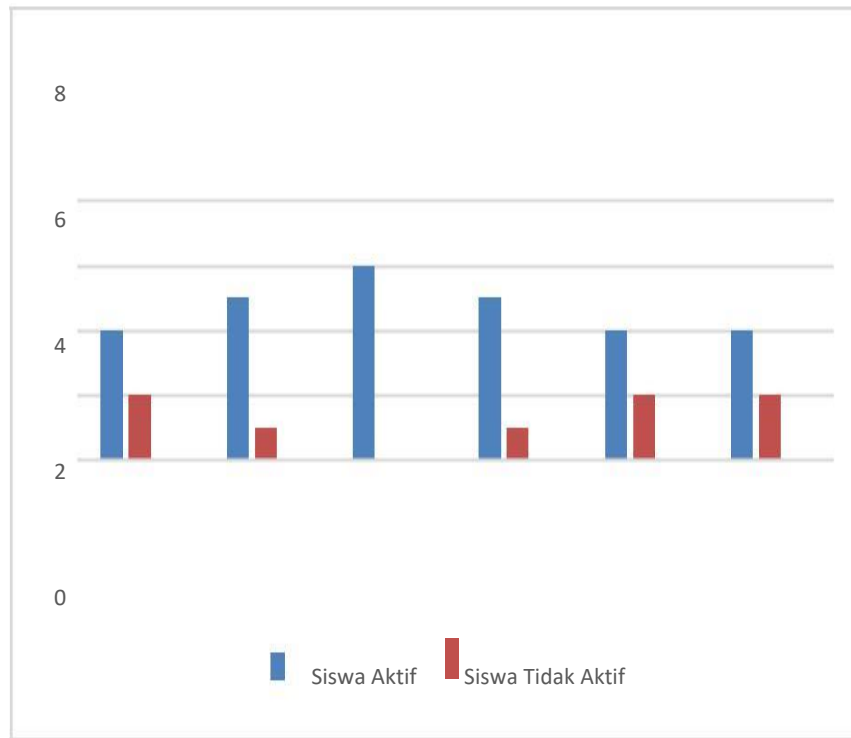
Tabel Keaktifan Siswa



Pada Tabel 2 terlihat bahwa Kelompok 3 yang paling aktif. Hal ini ditunjukkan ada 6 siswa secara aktif terlibat pada saat menyelesaikan tugas dan aktif pada proses pembelajaran. Sedangkan di masing masing kelompok yang lain ada 2 siswa yang tidak aktif. Secara keseluruhan terbaca pada Tabel 2 pada Pertemuan 1 siswa aktif sebanyak 26 siswa atau 72 % sedangkan yang tidak aktif ada 10 siswa atau 18 %.

Tabel 3. Keaktifan siswa pada Siklus 1 Pertemuan 2

Tabel Keaktifan Siswa



Pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa pada Pertemuan 2, Kelompok 3 adalah kelompok yang paling aktif. Sedangkan di Kelompok 2 dan Kelompok 4 ada seorang siswa yang tidak aktif. Ada 2 siswa untuk masing masing kelompok untuk Kelompok 1, 5 dan 6 yang tidak aktif. Pada Pertemuan 2 di Siklus 1, secara keseluruhan siswa yang aktif sejumlah 28 siswa (78 %) dan siswa yang tidak aktif sebanyak 8 anak (22%).

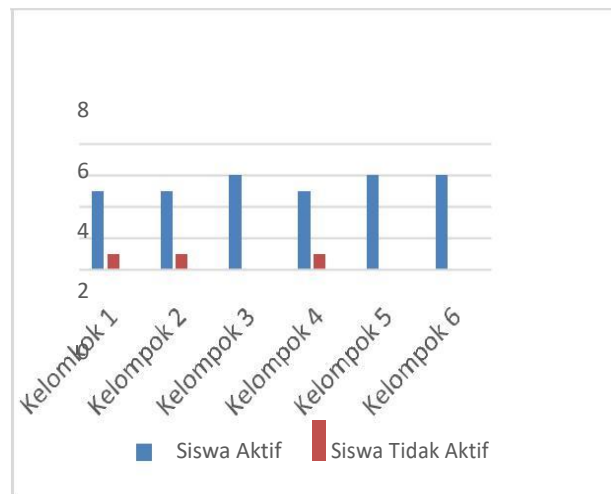
Siklus 2

Pertemuan 1

Guru menyampaikan materi cerita. pengertian cerita, tujuan bercerita, macam macam cerita, dan *moral value* (nilai moral). Membagikan lembar kerja melengkapi pertanyaan tentang cerita. Dalam kelompok para siswa melengkapi lembar kerja. Memajang hasil diskusi kelompok dengan ditempel di papan tulis. Tiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok. Para siswa dengan dipandu guru menyimpulkan materi pembelajaran.

Tabel 4. Keaktifan Siswa pada Siklus 2 Pertemuan 1

Tabel Keaktifan Siswa



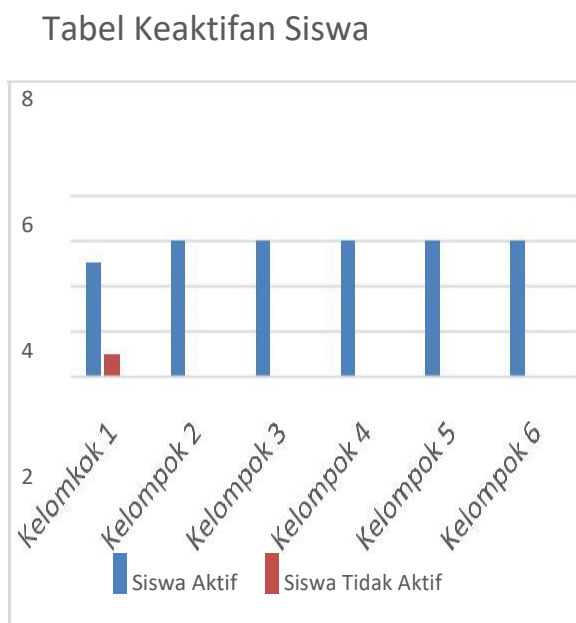
Keaktifan siswa pada Siklus 2 Pertemuan 1 terlihat pada Tabel 4. Kelompok 3,5 dan 6 semua siswa aktif. Sedangkan pada Kelompok 1, 2 dan 4 pada tiap tiap kelompok ada seorang siswa yang tidak aktif. Pada Siklus 2 Pertemuan 1, sejumlah 33 (92 %) siswa aktif dan 3 (8 %) siswa tidak aktif

Pertemuan

Mengajak siswa menyaksikan *Media Video* dengan judul cerita *The Legend of Prambanan Temple*. Guru membagikan *Mind Mapping*. Dalam kelompok, para siswa melengkapi *Mind Mapping*. Memajang hasil diskusi kelompok dengan ditempel di papan tulis. Tiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok. Para siswa dengan dipandu guru menyimpulkan materi pembelajaran. Secara berkelompok, para siswa menulis cerita dengan judul cerita *The Legend of Prambanan Temple*.

Pada bagian akhir pertemuan 2 ini diadakan *Post Test* , mengisi kalimat rumpang.

Tabel 5. Keaktifan Siswa pada Siklus 2 Pertemuan 2



Dengan mengamati Tabel 5 tentang keaktifan siswa pada Siklus 2 Pertemuan 2 terlihat jelas bahwa hanya seorang siswa (3 %) pada kelompok 1 yang tidak aktif. Sedangkan 35 siswa (97 %) pada kelompok 2 hingga kelompok 6 semua siswa aktif.

Analisa Hasil Test Menulis Cerita

Untuk mengetahui hasil capaian kemampuan menulis cerita siswa maka ulangan harian dilaksanakan yaitu dengan melengkapi kalimat rumpang dengan kata kata yang telah disediakan. Ulangan Harian (*Post Test*) dilaksanakan pada bagian akhir pembelajaran pada Siklus 1 Pertemuan 2 dan Siklus 2 Pertemuan 2. Masing masing siswa mengerjakannya secara individu. Waktu pengerjaan soal adalah 15 menit. Setelah 15 menit berakhir, semua pekerjaan siswa dikumpulkan. Setelah pekerjaan siswa pada *Post Test* 1 dan 2 dikoreksi, guru mendapatkan hasil rata rata menulis cerita siswa. Nilai rata rata menulis cerita siswa pada post test 1 adalah 79,44. Nilai menulis cerita siswa pada post test 2 adalah 91,67. Sedangkan nilai rata rata menulis cerita siswa sebelum menggunakan *Media Video* dan *Mind Mapping* diterapkan, nilai rata rata menulis cerita siswa adalah 56,94.

Dengan melihat capaian rata rata hasil menulis cerita siswa pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2 diperoleh hasil sebagai berikut. Rata rata hasil menulis cerita pada pra siklus adalah 56,94 meningkat menjadi 79,94 pada siklus 1, dan meningkat menjadi 91.67 pada Siklus 2. Dengan demikian, ada peningkatan hasil rata rata menulis cerita siswa yang signifikan dari Pra Siklus ke Siklus 1 dan meningkat lagi pada Siklus 2.

Analisa Hasil Angket/Questionare

Untuk mengetahui umpan balik siswa tentang Inovasi Pembelajaran pemanfaatan *Media Video* dan *Mind Mapping* untuk menulis cerita, pada bagian akhir pembelajaran dibagikan selembar angket. Para siswa diminta untuk mengisi cukup dengan memberi tanda centang. Siswa diberi 5 menit untuk mengisi angket.

Dari angket yang terkumpul dianalisa, diperoleh data sebagai berikut:

Sejumlah 34 siswa (94 %) merasa senang pembelajaran menulis cerita dengan memanfaatkan *Media Video* dan *Mind Mapping*. Sebesar 33 siswa (92 %) gembira belajar secara berkelompok. Para siswa merasa tidak terbebani saat mengerjakan tugas bersama sama sebesar 86 % (31 siswa). Para siswa tidak takut untuk presentasi didepan kelas sejumlah 27 siswa (75 %). Sejumlah 34 siswa (96 %) mengharapkan memanfaatkan *Media Video* dan *Mind Mapping* untuk pembelajaran menulis.

Simpulan

Dengan mengamati dan menganalisa data yang diperoleh pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2 diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: Keaktifan peserta didik pada Siklus 1 adalah 72% dan 78% meningkat menjadi 92% dan 97% pada Siklus 2. Sebagian besar siswa merasa senang bekerja berkelompok dan memanfaatkan *Media Video* dan *Mind Mapping* untuk pembelajaran menulis cerita. Rerata hasil belajar pada kondisi awal adalah 56,94 meningkat menjadi 79,44 pada Siklus 1 dan meningkat lagi menjadi 91.67 pada Siklus 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Media Video* dan *Mind Mapping* dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita. Penelitian Tindakan Kelas ini dikatakan berhasil karena lebih dari 80 % siswa telah tuntas.

Saran

Media Video dan *Mind Mapping* adalah media alternatif yang dapat dirancang, dibuat dan digunakan oleh guru mata pelajaran sejenis untuk pembelajaran menulis.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S., dkk.2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
Buzan, T., *Mind Mapping*. [www. http://www.tonybuzan.com/about/mind-mapping/](http://www.tonybuzan.com/about/mind-mapping/)

Diunduh: Selasa, 18 Juli 2017 pukul 03.00 WIB.

Caraka, Cipta Loka. 2002. *Teknik Menulis*. Yogyakarta: Kanisius.

Derewianka, B., 1991. *Exploring How Text Works*: Amazon: Heinemann Educational Books.

Elliot, J. A. 1999. *Action Research for Educational Change*. Milton Keynes: Open University.

Gie, L., 2002. *Terampil Menulis*. Yogyakarta: Andi.

Nugroho, A.P., 2015. *Pemanfaatan Media Audio Video Dalam Pembelajaran*.

<http://aripristiantonugroho.blogspot.co.id/2015/04/pemanfaatan-media-audio-video-dalam.html>.

Diunduh: Selasa, 18 Juli 2017 pukul 03.00 WIB.

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang *Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.

PENGEMBANGAN MUMI RAMA UNTUK PEMEROLEHAN BELAJAR IPA

Daniarti

SD Negeri 18 Sungai Kakap kabupaten Kubu Raya Provinsi Kalimantan Barat

Daniartisdn18brg@gmail.com

Abstrak

Perkembangan di bidang teknologi, khususnya dunia komputer memiliki peran yang sangat penting terutama di bidang pendidikan, manfaatnya sangat besar dalam mendukung proses pembelajaran sehingga dapat memacu peningkatan prestasi belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Model awal pembelajaran IPA yang dilaksanakan di SDN 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya; (2) Pemerolehan belajar siswa dengan model awal tanpa MUMI RAMA; (3) Model pengembangan MUMI RAMA; (4) Pemerolehan belajar siswa dengan menggunakan MUMI RAMA.

Penelitian menggunakan metode R & D. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 16 siswa kelas IV SD Negeri 18 Sungai Kakap Kab. Kubu Raya. Instrumen untuk mengumpulkan data hasil pemerolehan belajar IPA dimana data dianalisis dengan melakukan observasi di kelas IV SDN 18 Sungai Kakap dan menghitung nilai pretest dan post test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : model awal yang diterapkan di SDN 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya adalah model pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana nilai siswa dengan menggunakan model tersebut tidak mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Sehingga dikembangkanlah media pembelajaran berbentuk CD Interaktif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan MUMI RAMA pembelajaran menunjukkan peningkatan yaitu sebelum menggunakan MUMI RAMA rata-rata skor sebesar 8.7(rata-rata nilainya sebesar 58) sedangkan setelah menggunakan MUMI RAMA rata-rata skornya sebesar 12.9 (rata-rata nilainya 86). Jadi terdapat peningkatan pemerolehan belajar siswa dengan skor rata-rata sebesar 4.2 ($12.9 - 8.7$) atau rata-rata 28 ($86-58$).

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, MUMI RAMA, Pengembangan, Pembelajaran, Pemerolehan Belajar.*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi semakin meningkat. Akibat kemajuan tersebut, maka berbagai aplikasipun bermunculan. Salah satu nya aplikasi flash yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu alat untuk menciptakan pembelajaran yang berbeda ketika menyampaikan materi pada pesertadidik, misalnya dalam bentuk presentasi. Selain presentasi dengan menggunakan flash yang dibuat oleh guru untuk menyampaikan materi, seorang guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan flash agar pesertadidik dapat belajar secara mandiri. Jadi, penggunaan presentasi dapat digunakan secara fleksibel.

Pengembangan media MUMI RAMA menggunakan perangkat lunak MUMI RAMA terdiri dari komponen-komponen dalam sistem pengolahan data (data processing system), berupa program-program untuk mengontrol bekerjanya sistem komputer MUMI RAMA . Pada mata pelajaran dan latihan dapat dibuat lebih menarik dengan memvisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak disertai penjelasan singkat berupa suara pengiring gambar sehingga dapat diterima dengan baik oleh siswa .

Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan prestasi belajar siswa dapat diperoleh secara optimal. Oleh karena itu guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Gagne (Rayandra Asyhar, 2011:7) mendefinisikan “media sebagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar”. Briggs (Arief Sadiman, 2011:6) berpendapat bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Menurut Hamalik (1994:12) menjelaskan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, teknik, yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dengan menggunakan MUMI RAMA dalam suatu pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya, guru telah berupaya menghadirkan suasana belajar yang menarik bagi siswa dengan cara membawa siswa keliling lingkungan sekitar sekolah. Akan tetapi pada kenyataan tidak semua materi dapat dikaitkan dengan lingkungan sekitar sekolah, hal ini memicu guru untuk tetap melakukan pembelajaran konvensional, yang menyebabkan pembelajaran tersebut menjadi kurang menarik bagi siswa sehingga siswa tidak begitu berminat dan kurang memperhatikan pembelajaran IPA. Hal ini mengakibatkan, sekitar 50% dari siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya pada semester genap tahun ajaran 2016 nilai mata pelajaran IPA belum memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

Salah satu metode pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa pada pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis komputer dengan MUMI RAMA. MUMI RAMA untuk pembelajaran IPA terdiri dari informasi dirancang secara sistematis dan terprogram sesuai dengan kurikulum. Informasi tersebut terdiri dari materi yang terprogram, video terkait dengan materi dan kunci jawaban serta tujuan dari pembelajaran.

Menurut Hope, Kemp dan Dayton, (dalam Rudi, 2008: 138-169) terdapat lima bentuk pembelajaran berbantuan komputer yang biasanya digunakan untuk mendiskripsikan cara-cara pembelajaran berbantuan komputer yang dapat dilakukan dalam bidang apapun yaitu: (1) Model Drill, (2) Model Tutorial, (3) Model Simulasi, (4) Model Problem Solving, (5) Model Game. Pada penelitian ini dikembangkanlah pembelajaran berbantuan komputer yaitu MUMI RAMA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat suatu penelitian “Pengembangan MUMI RAMA Untuk Pemerolehan Belajar IPA (Studi Kasus Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Rangka Tubuh Manusia Di Kelas IV SD negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya)”.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan MUMI RAMA dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya”.

Untuk membatasi masalah umum tersebut selanjutnya dirinci beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model awal pembelajaran IPA yang dilaksanakan di SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya ?
2. Bagaimana pemerolehan belajar siswa dengan model awal tanpa MUMI RAMA?
3. Bagaimana model pengembangan MUMI RAMA?
4. Bagaimana pemerolehan belajar siswa dengan menggunakan MUMI RAMA?

Penelitian pengembangan MUMI RAMA ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui model awal pembelajaran IPA yang dilaksanakan di SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya.
2. Mengetahui pemerolehan belajar siswa dengan model awal tanpa MUMI RAMA.
3. Mengetahui model pengembangan MUMI RAMA.
4. Mengetahui pemerolehan belajar siswa dengan menggunakan MUMI RAMA.

Desain Penelitian

Perancangan media pembelajaran menurut Sadiman (2008:13), melalui 6 tahap kegiatan yakni: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik; (2) merumuskan tujuan pembelajaran; (3) merumuskan butir-butir materi; (4) menyusun instrumen evaluasi; (5) menulis naskah media; (6) melakukan tes/evaluasi. Di samping enam langkah tersebut, tahap validasi ahli dilakukan terhadap naskah media yang sudah disusun sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Prosedur pengembangan untuk menghasilkan MUMI RAMA yang tepat, peneliti mensintesa berbagai pendapat ahli pengembang media pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap I
 - a. Survei Awal
 - 1) Melakukan analisis kebutuhan siswa, dalam observasi sebagai studi pendahuluan yang diambil sebagai latar belakang penelitian ini, dalam mengembangkan MUMI RAMA di SD Negeri 18 Sungai kakap Kabupaten Kubu raya yang dilakukan melalui wawancara kepada guru mata pelajaran IPA. Selain wawancara kepada guru IPA, juga dilakukan wawancara kepada beberapa siswa SD Nergeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya.
 - 2) Analisis kebutuhan media pembelajaran IPA dan sarana pendukung yang tersedia di SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya.
 2. Tahap II
 - a. Pengembangan Awal Media Pembelajaran

Pada tahap ini yang dilakukan adalah merumuskan butir-butir materi. Untuk itu yang harus diperhatikan adalah:

 - 1) Materi harus sinkron dengan tujuan pembelajaran.
 - 2) Program media harus berisi materi yang harus dikuasai oleh peserta didik.
 - 3) Tujuan dirumuskan dengan baik dan lengkap
 - b. Pengembangan Media

Setelah butir butir materi dirumuskan langkah selanjutnya adalah penyusunan instrumen evaluasi, dengan maksud untuk mengukur pencapaian pembelajaran. Yang harus diperhatikan adalah:

 - 1) Alat pengukur di kembangkan dengan berpijak pada tujuanpembelajaran/kompetensi yang telah di rumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan serta bentuk instrument did\sesuaikan dengan aspek kompetensi yang diukur.
 - 2) Membuat naskah/outline dari program media yang akan dibuat.
 - 3) Penyusunan naskah untuk program media dibuat sesuai dengan kebutuhan.
 - c. Produk Awal

Adapun produk awal dibuat dengan melakukan beberapa kegiatan seperti menentukan indikator, menyusun instrumen, uji validasi logis (tes kelogisan) kepada validator baik ahli materi maupun ahli media untuk meminta justifikasi tentang kesesuaian antara indikator dengan instrumen melalui tahapan seperti konfirmasi awal dan perbaikan, konfirmasi atas perbaikan-perbaikan yang sudah dilakukan, dan jika sudah sesuai, maka tahapan berikutnya adalah tanda tangan. Kemudian penggabungan seluruh bahan sesuai dengan story board, jika penggabungan dirasa cukup sesuai dengan apa yang diinginkan peneliti, maka MUMI RAMA ini dikemas dalam bentuk CD dan siapkan untuk dilakukan validasi oleh ahli materi maupun ahli media.

d. Validasi

Media pembelajaran yang telah selesai disusun, dilakukan validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Media (terutama program audio dan audio-visual) baru dinyatakan final dan siap untuk diproduksi jika sudah disetujui dan ditandatangani oleh kedua ahli tersebut.

e. Uji Coba I (Ujicoba Satu-satu)

Selanjutnya, media yang telah diproduksi diujicobakan. Uji coba satu-satu dilakukan terhadap 3 orang siswa yang memiliki karakteristik kemampuan yang berbeda. Apabila ada saran dan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan, maka naskah perlu direvisi dengan maksud meminimalisasi kekurangan atau ketidak sempurnaan, sehingga produk yang dibuat akan lebih disempurnakan.

f. Ujicoba II (Ujicoba Kelompok Kecil)

Naskah yang telah selesai disusun pada tahap ini divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diujicobakan. Ujicoba kelompok kecil dilakukan pada 9 orang siswa, dimana siswa masing-masing menggunakan media yang telah dibuat. 9 Orang siswa yang dipilih adalah siswa yang memiliki karakteristik kemampuan berbeda.

g. Revisi

Produk yang telah diujicobakan tersebut kemudian direvisi jika ada kekurangan, maka melalui saran-saran dan masukan yang telah diberikan, dilakukanlah penyempurnaan.

h. Ujicoba III (Ujicoba Lapangan)

Produk yang telah direvisi kemudian diujicobakan kembali. Ujicoba ketiga adalah ujicoba lapangan dilakukan pada 16 orang siswa yang juga memiliki karakteristik kemampuan yang berbeda.

i. Produk Akhir

Produk yang dibuat telah memenuhi persyaratan dan dapat digunakan. Adapun produk tersebut dikemas dalam bentuk CD.

j. Revisi

Apabila terdapat kekurangan pada produk akhir tersebut, maka dapat dilakukan revisi kembali, untuk penyempurnaan yang lebih

Subjek Penelitian

Subjek uji coba atau responden untuk uji coba produk pada penelitian ini adalah siswa SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya yang dibagi tiga bagian, yaitu untuk ujicoba satu-satu adalah 3 orang siswa kelas IV pada pelajaran IPA, ujicoba

kelompok kecil adalah 9 orang siswa kelas IV pada pelajaran IPA dan uji coba lapangan adalah 16 orang siswa kelas IV pada pelajaran IPA. Subjek uji coba pada setiap bagian tersebut akan ditentukan sedemikian rupa agar siswa yang diambil dari dua kelas tersebut mencakup berbagai karakteristik yaitu dari siswa yang memiliki kemampuan kurang baik, baik, dan sangat baik.

Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan MUMI RAMA ini adalah kuesioner (angket), wawancara, observasi dan tes. Instrumen dan alat perekam datanya berupa pedoman wawancara, lembar observasi (untuk melihat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru bersama siswa) dan angket (angket validasi ahli materi, ahli media, angket penilaian/tanggapan uji coba produk), perangkat pretest dan posttest.

Teknik pengukuran dengan menggunakan daftar cheklist memiliki dua pilihan yaitu ya dan tidak. Untuk jawaban ya memiliki bobot 1 dan jawaban tidak memiliki bobot 0. Angket menggunakan respon empat poin dari skala likert, dimana alternatif responnya adalah Sangat Bagus (SB), Bagus (B), Cukup (C), Sedang (S). Penentuan skor skala likert mempunyai kemungkinan skor 4 bagi (SB), skor 3 bagi (B), skor 2 bagi (C), skor 1 bagi (S). Komentar ataupun saran diberikan pada kolom yang disediakan.

D. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Untuk mendapatkan data mengenai model awal yang diterapkan di tempat penelitian dilakukan wawancara secara langsung terhadap guru yang bersangkutan serta melakukan observasi langsung pada saat pembelajaran IPA dilaksanakan.

Angket digunakan untuk menilai kualitas/kelayakan MUMI RAMA yang dikembangkan, dari aspek materi pembelajaran, dan media oleh ahli materi, ahli media dan siswa.

Penilaian hasil posttest dan pretest digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa dengan menggunakan metode awal dan data hasil belajar siswa setelah menggunakan MUMI RAMA.

Kemudian data yang didapat akan dideskripsikan secara kualitatif, dimana data yang didapat di lapangan tersebut akan dijelaskan/dideskripsikan apa adanya, sesuai kebenaran yang didapat di lapangan.

2. Uji hipotesis

Hipotesis:

Ho :Tidak terdapat perbedaan pemerolehan belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan MUMI RAMA.

Ha :Terdapat perbedaan pemerolehan belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan MUMI RAMA.

Untuk menguji hipotesis diatas digunakan t.test untuk sampel independent dengan formula sebagai berikut:

$$t = \frac{d}{\sqrt{SD}}$$

Dimana:

$$SD = \frac{\sqrt{\sum X^2 - (\sum X)^2}}{n - 1}$$

Pengujian dilakukan pada tingkat kesalahan (alpha) 5% dengan ketentuan jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka signifikan; H_0 diterima H_a ditolak; jika terjadi sebaliknya H_a ditolak H_0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data observasi : dokumentasi berupa foto-foto Sekolah Dasar Negeri 18 Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya ; pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya yaitu dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan; wawancara terhadap 2 orang guru IPA kelas IV SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya; wawancara terhadap 6 orang siswa kelas IV SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya; Rekapitulasi hasil pemerolehan belajar siswa kelas IV dengan model awal pembelajaran tanpa MUMI RAMA ; semua data dan dokumen terlampir.

Hasil penelitian mengenai model awal pembelajaran di SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya dilakukan dengan observasi yaitu dengan mengamati proses pembelajaran secara langsung di kelas IV SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya masih dilaksanakan secara konvensional tanpa menggunakan media.

Pemerolehan Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya dengan menggunakan model awal (tanpa menggunakan MUMI RAMA) yaitu 47.227, dengan simpangan baku sebesar 2.13701. Dengan skor maksimum yang harus dicapai siswa adalah 100 dan skor minimum yang harus dicapai siswa adalah 70.

Pengembangan MUMI RAMA dilakukan dengan survey awal melalui wawancara pada guru dan siswa, dan ditemukan bahwa materi rangka manusia adalah salah satu materi yang sulit dipahami. Berdasarkan hal ini peneliti menganggap perlunya pengembangan media ini. Kemudian Perencanaan media pembelajaran, dengan melakukan pengembangan awal media, dimulai dengan membuat garis besar program media, kemudian media dikembangkan di uji coba serta di validasi kemudian di revisi dan disempurnakan sesuai masukan para ahli sehingga layak untuk digunakan.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

1. Model awal yang diterapkan di SDN 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya masih bersifat konvensional, dimana dalam proses pembelajarannya guru menerapkan metode ceramah, keaktifan siswa tidak diperhatikan sehingga guru lebih dominan untuk aktif dikelas, serta dalam proses pembelajarannya guru tidak menggunakan media pembelajaran .
2. Hasil belajar siswa dengan model awal yang diterapkan oleh guru, berdasarkan data yang telah didapat dengan memberikan soal sebanyak 15 butir soal kepada siswa untuk dijawabnya, dan hasilnya menunjukkan rata-rata skor yang dicapai siswa 47,227.

3. Model pengembangan yang dilakukan adalah membuat MUMI RAMA yang relevan dengan siswa khususnya siswa kelas IV sekolah dasar yaitu materi rangka tubuh manusia. Dalam proses pengembangannya telah mendapat masukan baik dari ahli materi, ahli media maupun siswa, kritik dan saran yang diberikan dijadikan masukan untuk merevisi multimedia yang dikembangkan agar menjadi lebih sempurna. Sehingga dinyatakan relevan bagi siswa karena dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya.
4. Hasil tes siswa kelas IV SDN 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya pada materi rangka tubuh manusia dengan menggunakan MUMI RAMA meningkat. Secara keseluruhan hasil pre-test (tes awal) siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memiliki rata-rata skor sebesar 8.7 (rata-rata nilainya 58). Sedangkan setelah pembelajaran dengan menggunakan MUMI RAMA rata-rata skornya sebesar 12.9 (rata-rata nilainya 86). Jadi terdapat peningkatan perolehan belajar siswa dengan skor rata-rata sebesar 4.2 (12.9-8.7) atau rata-rata 28 (86-58).

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi.: GP Press.
- Hamalik, Umar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Rudi S. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sadiman, Arief. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Grafindo Pers.
- Sadiman, Arief. Dkk 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Lampiran I

Statistik Perolehan Belajar Dengan Model Awal Tanpa Menggunakan Multimedia Interaktif Kelas IV SDN. 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya

N = 22

Statistik	Skor
\bar{X}	47.2273
S	2.13701
Maksimum	100
Minimum	70

Hasil Wawancara dengan Guru tentang Model Pembelajaran di SDN 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya

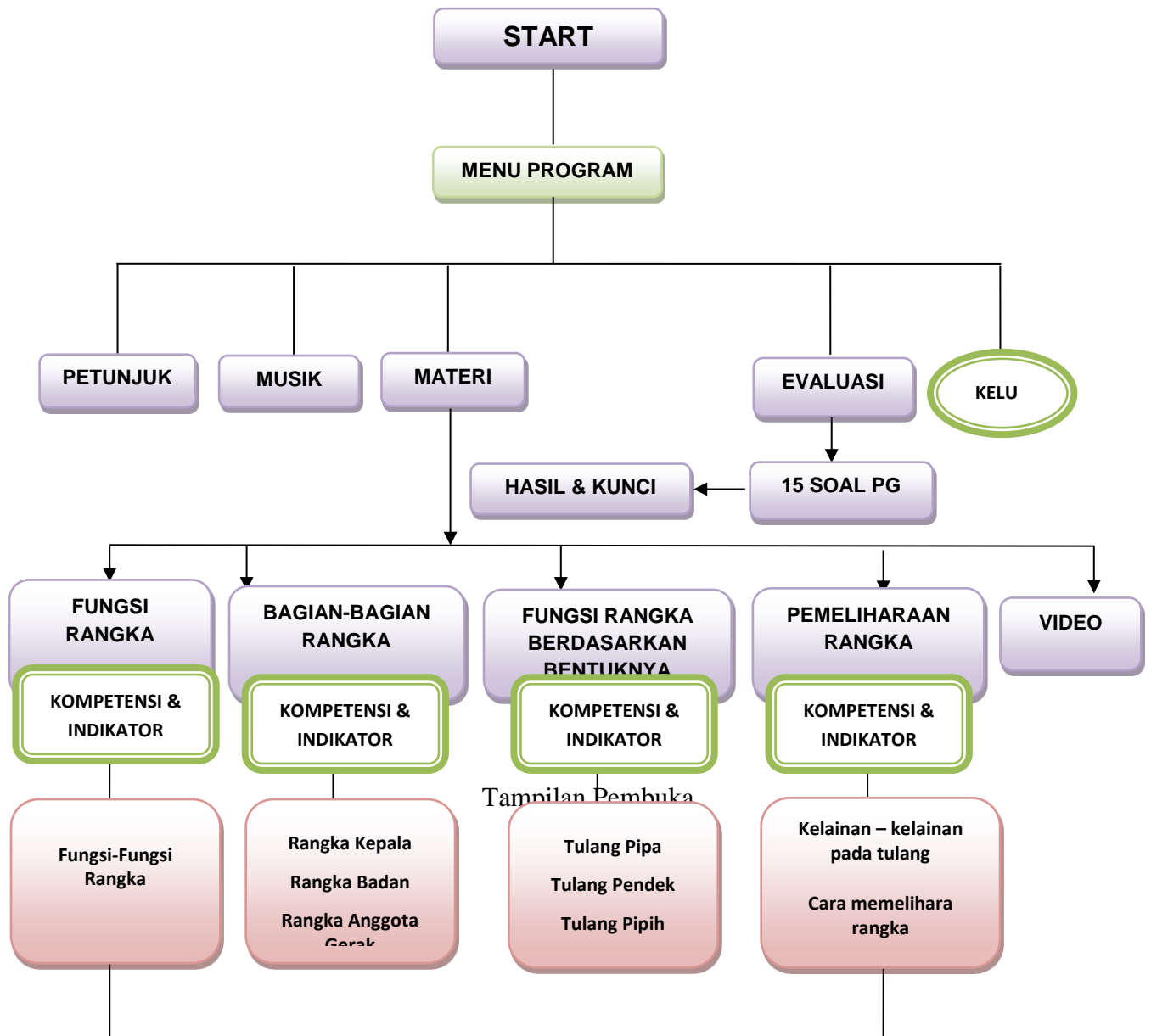
No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah materi rangka tubuh manusia termasuk	2	0

	materi yang sulit dipahami oleh siswa?		
2	Apakah dalam proses pembelajaran Bapak/Ibu menggunakan metode ceramah ?	2	0
3	Apakah dalam proses pembelajarannya Bapak/Ibu juga memberikan latihan soal kepada siswa?	2	0
4	Apakah siswa aktif dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan?	0	2
5	Apakah siswa fokus pada materi pelajaran yang Bapak/Ibu sampaikan?	0	2
6	Apakah disekolah tempat Bapak/Ibu mengajar tersedia media untuk mengajar tentang rangka tubuh manusia?	2	0
7	Jika tersedia media pembelajarannya, apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media tersebut?	0	2
8	Apakah media yang tersedia berbentuk CD Interaktif?	0	2
9	Pernahkah Bapak/Ibu mengembangkan atau membuat media berbentuk CD Interaktif?	0	2
10	Apakah pemorelasi belajar siswa mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah ?	0	2

Hasil Wawancara dengan Siswa tentang Model Pembelajaran di SDN 18
Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah materi rangka tubuh manusia termasuk materi yang sulit dipahami oleh siswa?	4	2
2	Apakah dalam proses pembelajaran Guru menggunakan metode ceramah ?	6	0
3	Apakah dalam proses pembelajarannya Guru juga memberikan latihan soal ?	6	0
4	Apakah kamu aktif dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru ?	1	5
5	Apakah fokus pada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru?	1	5
6	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajarannya dalam proses belajar mengajar ?	0	6
7	Apakah pemorelasi belajar sudah mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah ?	0	6

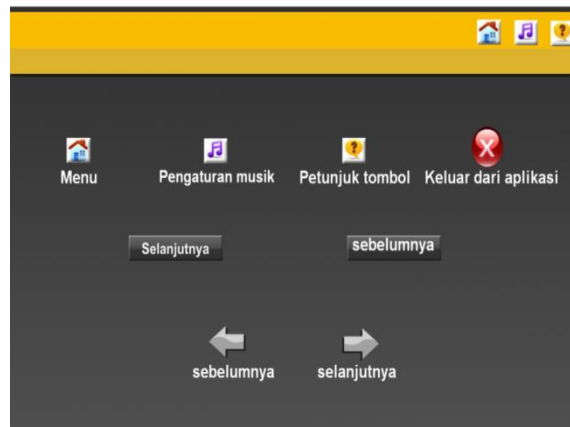
Flowchart / Alur Program



Tampilan menu utama untuk tombol keluar



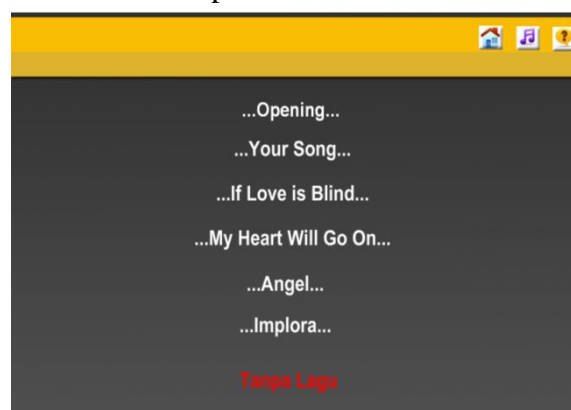
→ Tombol Close



Tampilan Penggunaan Tombol
Tampilan Tombol Pengaturan Musik



Tampilan Pilihan Musik



→ Tombol Pengaturan Musik

Tampilan KD dan Indikator yang tampil ketika di sorot



Tampilan Materi Fungsi Rangka

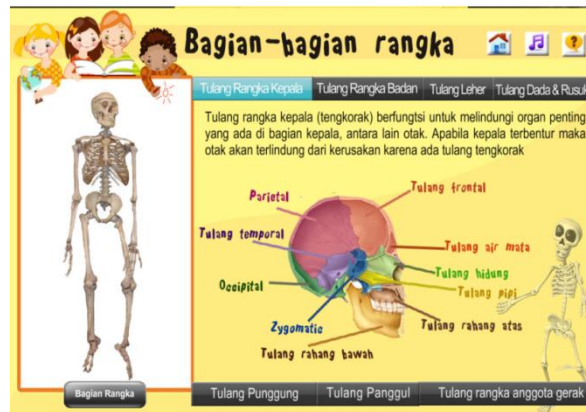


Tampilan Menu

Materi Bagian-Bagian Rangka



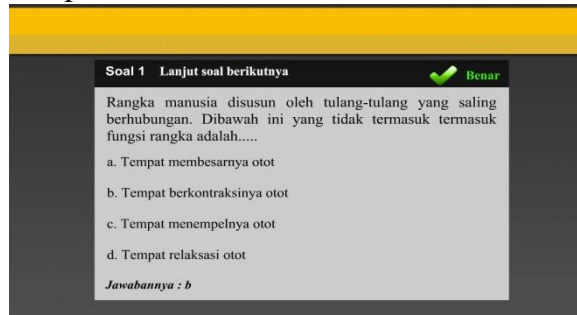
Tampilan Menu Bagian – Bagian Rangka



Tampilan Menu Menuju Soal Evaluasi



Tampilan Menu Soal dan Jika Jawaban Benar



Jawaban Salah

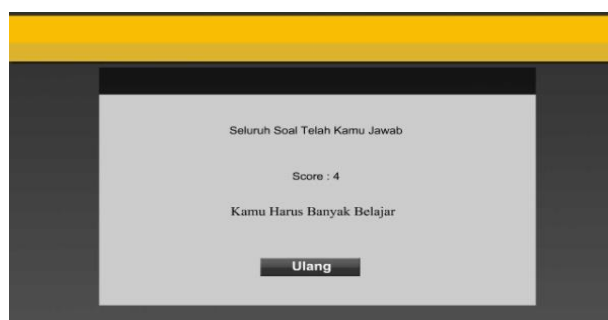
Tampilan Jika



Tampilan Skor Jawaban



Tampilan Evaluasi Jika Jawaban Rendah



Lampiran II Foto kegiatan siswa uji coba satu satu



Data hasil pemerolehan belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif pada uji coba satu-satu

Kode Siswa	No Soal															Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11	73
2	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	6	40
3	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	33
Rata – rata																7	49

Data hasil pemerolehan belajar siswa sesudah menggunakan multimedia interaktif pada uji coba satu-satu

Kode	No Soal	Skor	Nilai
------	---------	------	-------

e Sisw a	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	r	ai
1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	87
2	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	93
Rata-rata																13	87

Tanggapan Siswa Pada Hasil Uji Coba Satu-satu Mengenai
Kualitas Tampilan Produk

No	Indikator	S B	B	C	K
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	3	0	0	0
2	Keterbacaan teks atau tulisan	2	1	0	0
3	Kualitas tampilan gambar	3	0	0	0
4	Sajian animasi	2	1	0	0
5	Komposisi warna	3	0	0	0
6	Kejelasan suara atau narasi	2	1	0	0
7	Daya dukung	2	1	0	0
JUMLAH SKOR		17	4	0	0

Skor Aspek Kualitas Tampilan Produk dari Hasil
Uji Coba Satu-satu

No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4.00	Sangat Bagus
2	Keterbacaan teks atau tulisan	3.67	Sangat Bagus
3	Kualitas tampilan gambar	4.00	Sangat Bagus
4	Sajian animasi	3.67	Sangat Bagus
5	Komposisi warna	4.00	Sangat Bagus
6	Kejelasan suara atau narasi	3.67	Sangat Bagus
7	Daya dukung music	3.67	Sangat Bagus
	Σ Rerata skor	26.68	Sangat Bagus
	Rerata skor keseluruhan	3.81	Sangat Bagus

Hasil Uji Coba Satu-satu Mengenai Tanggapan Siswa Terhadap
Kualitas Penyajian Materi pada Produk

No	Indikator	Jawaban	
1	Kejelasan tujuan pembelajaran materi rangka tubuh manusia	Ya	Tidak

2	Kejelasan petunjuk pembelajaran materi rangka tubuh manusia	3	0
3	Kemudahan memahami kalimat pada teks/tulisan	3	0
4	Kemudahan memahami materi (isi) rangka tubuh manusia	3	0
5	Ketepatan urutan penyajian	3	0
6	Kecukupan respon siswa	3	0
7	Kejelasan umpan balik atau respon	3	0
8	Bantuan pembelajaran materi rangka tubuh manusia	3	0
Jumlah Skor		24	0

Foto Kegiatan Uji Coba Kelompok Kecil



Data hasil pemerolehan belajar sebelum menggunakan multimedia interaktif Pada

uji coba kelompok kecil

Kode Siswa	No Soal															Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	7	47
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	87
3	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	5	33
4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	11	73
5	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	7	47
6	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	8	53
7	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	11	73
8	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	7	47
9	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	8	53
Rata – rata																9	57

Data hasil pemerolehan belajar sesudah menggunakan multimedia interaktif Pada uji coba kelompok kecil

Kode Siswa	No Soal															Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
3	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	87
4	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	87
5	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	11	73
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	93
7	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	11	73
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	11	73
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
Rata-rata																13	87

Secara keseluruhan hasil pre-test (tes awal) siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memiliki rata-rata skor sebesar 9 (rata-rata nilainya 57) sedangkan setelah pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif rata-rata skornya sebesar 13 (rata-rata nilainya 87). Jadi terdapat peningkatan perolehan belajar siswa dengan skor rata-rata sebesar 4 (13-9) atau rata-rata 30 (87-57).

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kualitas tampilan produk multimedia dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.14
Tanggapan Siswa Terhadap Kualitas Tampilan Produk Pada Saat Uji Coba
Kelompok Kecil

No	Indikator	SB	B	C	K
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	9	0	0	0
2	Keterbacaan teks atau tulisan	7	1	1	0
3	Kualitas tampilan gambar	9	0	0	0
4	Sajian animasi	6	2	1	0
5	Komposisi warna	9	0	0	0
6	Kejelasan suara atau narasi	7	1	1	0
7	Daya dukung	8	1	0	0
JUMLAH SKOR		55	5	3	0

Keterangan :

SB = Sangat Bagus C = Cukup
B = Bagus K = Kurang

Dari tabel tersebut dapat dilihat, sebanyak 9 orang siswa menyatakan bahwa kejelasan petunjuk penggunaan program sangat bagus. Sebanyak 7 orang siswa menyatakan keterbacaan teks atau tulisan sangat bagus, 1 orang siswa menyatakan bagus dan 1 orang siswa menyatakan cukup. Sebanyak 9 orang siswa menyatakan kualitas tampilan gambar sangat bagus. Sebanyak 6 orang siswa menyatakan bahwa sajian animasi sangat bagus, 2 orang siswa menyatakan bagus dan 1 orang siswa menyatakan cukup. Sebanyak 9 orang siswa menyatakan bahwa komposisi warna sangat bagus. Sebanyak 7 orang siswa menyatakan bahwa kejelasan suara atau narasi sangat bagus, 1 orang siswa menyatakan bagus dan 1 orang siswa menyatakan cukup. Sebanyak 8 orang siswa menyatakan bahwa daya dukung sangat bagus dan 1 orang siswa menyatakan bagus.

Tabel 4.15
Skor Aspek Kualitas Tampilan Produk
dari Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4.00	Sangat Bagus
2	Keterbacaan teks atau tulisan	3.67	Sangat Bagus
3	Kualitas tampilan gambar	4.00	Sangat Bagus
4	Sajian animasi	3.56	Sangat Bagus
5	Komposisi warna	4.00	Sangat Bagus
6	Kejelasan suara atau narasi	3.67	Sangat Bagus
7	Daya dukung music	3.89	Sangat Bagus
	Σ Rerata skor	26.79	Sangat Bagus
	Rerata skor keseluruhan	3.83	Sangat Bagus

Item-item yang dinilai pada aspek kualitas tampilan produk dibagi menjadi beberapa kriteria, yaitu kurang, bagus, dan sangat bagus. Secara keseluruhan jumlah rerata skor dari kualitas tampilan produk adalah 26,79 dengan rerata skor 3.83, setelah dikonversikan pada skala 4 maka nilai tersebut masuk kedalam kriteria “Sangat Bagus”.

Untuk mengetahui tanggapan siswa pada saat uji coba kelompok kecil mengenai kualitas penyajian materi dari produk multimedia dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.16
Tanggapan Siswa Terhadap Kualitas Penyajian Materi pada Produk Multimedia Pada saat Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Kejelasan tujuan pembelajaran materi rangka tubuh manusia	9	0
2	Kejelasan petunjuk pembelajaran materi rangka tubuh manusia	9	0
3	Kemudahan memahami kalimat pada teks/tulisan	9	0
4	Kemudahan memahami materi (isi) rangka tubuh manusia	9	0
5	Ketepatan urutan penyajian	9	0
6	Kecukupan respon siswa	9	0
7	Kejelasan umpan balik atau respon	9	0
8	Bantuan pembelajaran materi rangka tubuh manusia	9	0
Jumlah Skor		72	0

Untuk kualitas penyajian materi pada produk dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu kejelasan tujuan materi rangka tubuh manusia, kejelasan petunjuk pembelajaran materi rangka tubuh manusia, kemudahan memahami materi (isi) materi rangka tubuh manusia dan ketepatan urutan penyajian. Dari data telah diambil, semua siswa berjumlah 9 orang (100%) menyatakan bahwa setuju terhadap penyajian materi pada produk yang telah dilakukan.

Data hasil pemerolehan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif adalah:

1) Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan data yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil di atas maka tidak dilakukan revisi. Tahap selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Namun demikian ada saran-saran dan masukan dari siswa sebagai berikut: secara umum siswa memberikan saran dan masukan untuk menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA karena lebih menarik dan animasinya ditambah.

a. Data Uji Coba Lapangan

Setelah melalui uji coba kelompok kecil, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan/kelompok besar. Adapun uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 09 Februari 2012 di lab. Komputer SMP Ethika Swasta Pontianak.



Gambar. 4.31

Foto kegiatan siswa pada ujicoba lapangan

Pengumpulan data pada uji coba ini dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian, pengamatan dan soal pre test serta post test. Lembar penilaian digunakan untuk mendapatkan penilaian siswa mengenai kualitas produk. Lembar pengamatan digunakan untuk memperoleh data mengenai kekurangan maupun kelemahan dalam penggunaan produk media pembelajaran IPA. Semua data yang terkumpul dari uji coba lapangan digunakan sebagai bahan masukan agar produk yang dikembangkan tersebut bisa menjadi produk akhir yang siap pakai.

Pada pelaksanaan uji coba lapangan selain mendapat data kualitas media, juga diperoleh data mengenai perolehan belajar siswa baik sebelum menggunakan multimedia interaktif maupun sesudah menggunakan multimedia interaktif.

Dari hasil uji coba lapangan tersebut maka didapat hasil bahwa produk multimedia yang dihasilkan sebagai berikut :

a. Kualitas tampilan produk

Untuk melihat dan mengetahui bagaimana kualitas tampilan produk multimedia setelah dilakukan uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.17

Tanggapan Siswa Terhadap Kualitas
Tampilan Produk Multimedia

No	Indikator	SB	B	C	K
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	14	2	0	0
2	Keterbacaan teks atau tulisan	16	0	0	0
3	Kualitas tampilan gambar	12	4	0	0
4	Sajian animasi	16	0	0	0
5	Komposisi warna	16	0	0	0
6	Kejelasan suara atau narasi	16	0	0	0
7	Daya dukung	16	0	0	0
JUMLAH SKOR		106	6	0	0

Keterangan :

SB = Sangat Bagus C = Cukup
B = Bagus K = Kurang

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 14 orang siswa menyatakan bahwa kejelasan petunjuk program sangat bagus dan sebanyak 2 siswa menyatakan bahwa petunjuk penggunaan program bagus. Sebanyak 16 siswa menyatakan teks atau tulisan sangat bagus. Sebanyak 12 siswa menyatakan bahwa kualitas tampilan gambar sangat bagus dan sebanyak 13 siswa menyatakan bahwa kualitas tampilan gambar bagus. Sebanyak 16 siswa menyatakan bahwa sajian animasi sangat bagus. sebanyak 16 siswa menyatakan bahwa komposisi warna sangat bagus. Sebanyak 16 siswa menyatakan bahwa kejelasan suara atau narasi sangat bagus. Sebanyak 16 siswa menyatakan bahwa daya dukung musik sangat bagus.

Dari data tersebut didapat bahwa tampilan produk multimedia yang dihasilkan sangat bagus, untuk melihat hasil tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.18
Skor Aspek Kualitas Tampilan Produk
dari Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	3.87	Sangat Bagus
2	Keterbacaan teks atau tulisan	4.00	Sangat Bagus
3	Kualitas tampilan gambar	3.75	Sangat Bagus
4	Sajian animasi	4.00	Sangat Bagus
5	Komposisi warna	4.00	Sangat Bagus
6	Kejelasan suara atau narasi	4.00	Sangat Bagus
7	Daya dukung music	4.00	Sangat Bagus
	Σ Rerata skor	27.62	Sangat Bagus
	Rerata skor keseluruhan	3.83	Sangat Bagus

Item-item yang dinilai pada aspek kualitas tampilan produk dibagi menjadi beberapa kriteria, yaitu kurang, bagus , dan sangat bagus. Secara keseluruhan jumlah rerata skor dari kualitas tampilan produk adalah 27,62 dengan rerata skor 3.95, setelah dikonversikan pada skala 4 maka nilai tersebut masuk kedalam kriteria “Sangat Bagus”.

b. Penyajian Materi Produk

Untuk melihat dan mengetahui bagaimana penyajian materi produk multimedia setelah dilakukan uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.19
Tanggapan Siswa Terhadap Kualitas Penyajian Materi
Pada Produk Multimedia

No	Indikator	Jawaban	
1	Kejelasan tujuan pembelajaran materi rangka tubuh manusia	Ya	Tidak
2	Kejelasan petunjuk pembelajaran materi rangka tubuh manusia	16	0
3	Kemudahan memahami kalimat pada teks/tulisan	16	0
4	Kemudahan memahami materi (isi) rangka tubuh manusia	16	0
5	Ketepatan urutan penyajian	16	0
6	Kecukupan respon siswa	16	0
7	Kejelasan umpan balik atau respon	16	0
8	Bantuan pembelajaran materi rangka tubuh manusia	16	0
Jumlah Skor		128	0

Untuk kualitas penyajian materi pada produk dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu kejelasan tujuan materi rangka tubuh manusia, kejelasan petunjuk pembelajaran materi rangka tubuh manusia, kemudahan memahami materi (isi) materi rangka tubuh manusia dan ketepatan urutan penyajian. Dari data telah diambil, semua siswa berjumlah 16 orang (100%) menyatakan bahwa setuju terhadap penyajian materi pada produk yang telah dilakukan.

Sedangkan untuk mengetahui hasil pemerolehan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia pada uji coba kelompok besar ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.20
Data Hasil Pemerolehan Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif
Pada saat Uji Coba Lapangan

Kode Siswa	No Soal															Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	7	47
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	87
3	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	33
4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	11	73
5	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	7	47
6	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	8	53
7	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	11	73
8	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	7	47
9	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	8	53
10	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	8	53
11	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	7	47
12	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	10	67
13	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	67
14	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	80
15	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	8	53
16	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	47
Rata – rata																8.7	58

Tabel 4.21
Data Hasil Pemerolehan Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Multimedia Interaktif
Pada Saat Uji Coba Lapangan

Kode Siswa	No Soal															Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
3	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	87
4	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	87
5	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	11	73
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	93
7	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	11	73
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	11	73
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
10	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	87

11	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	11	73
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	93
13	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	11	73
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	11	73
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
Rata – rata																12.9	86.1

Secara keseluruhan hasil pre-test (tes awal) siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memiliki rata-rata skor sebesar 8.7 (rata-rata nilainya 58) sedangkan setelah pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif rata-rata skornya sebesar 12.9 (rata-rata nilainya 86). Jadi terdapat peningkatan perolehan belajar siswa dengan skor rata-rata sebesar 4.2 (12.9-8.7) atau rata-rata 28 (86-58).

A. Uji Hipotesis

Tabel 4.22
Paired Sample Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum menggunakan multimedia	57.9375	16	14.75791	3.68948
	setelah menggunakan multimedia	86.1250	16	11.39517	2.84879

Tabel 4.23
Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	sebelum menggunakan multimedia - setelah menggunakan multimedia	-28.18750	19.07256	4.76814	-38.35055	-18.02445	-5.912	15	.000

Dari tabel 4.20, tampak skor rata-rata dari 16 siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif sebesar 57.9375, sedangkan setelah menggunakan multimedia interaktif skor rata-rata menjadi sebesar 86.1250. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada skor rata-rata siswa sebesar 28.1875.

Dari tabel 4.21 diatas, data yang dianalisis adalah sebagai berikut :

Paired samples T Test digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai tes antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0.05. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan yaitu:

Ho : Tidak terdapat perbedaan pemerolehan belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif.

Ha : Terdapat perbedaan pemerolehan belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif.

Maka ditentukan t hitung dan signifikansi dari output pada tabel yaitu nilai t hitung -5.912 dan signifikansi 0.000. T tabel pada tabel statistik pada signifikansi 0.005 : 2 = 0.025 dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $16 - 1 = 15$. Diperoleh hasil T tabel 2.131.

Sehingga : nilai t hitung < t tabel ($-5.912 < -2.131$) dan signifikansi < 0.005 ($0,000 < 0,05$), maka Ho ditolak. Hal ini berarti penelitian yang menyatakan “terdapat perbedaan pemerolehan belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif” diterima. Berarti hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini didukung data. Dan hipotesis yang menyatakan “Tidak ada perbedaan pemerolehan belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif”, tidak didukung data.

Asyiknya Belajar Sambil Bermain Bersama LABODAR (Kolaborasi Barcode Reader Dengan Word Square)

Darmawati
SMP Negeri 3 Labakkang Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan
Provinsi Sulawesi Selatan
e-mail : darmawati615@gmail.com

ABSTRAK

Belajar itu menyenangkan karena proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi yang pada akhirnya menghasilkan pembelajaran yang bermutu, namun mengulik daripada realita yang ada, banyak kalangan peserta didik menganggap justru belajar itu adalah suatu rutinitas yang membosankan yang dirasakan sebagai beban daripada upaya aktif untuk memperdalam ilmu. Hal inilah yang menjadi akar permasalahan yang memerlukan solusi cerdas dan tepat dalam menangani permasalahan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan penerapan LABODAR (kolaborasi barcode reader dengan word square) dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPS. Keunggulan pembelajaran LABODAR yaitu adanya kerjasama dalam kelompok yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir efektif, melatih sikap teliti, kritis, dan kompetitif, selain itu dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan tertantang karena didukung oleh adanya kegiatan permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran LABODAR mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik dan dapat dinyatakan sebagai salah satu alternatif model dan media pembelajaran yang menyenangkan, mudah, bermanfaat dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah khususnya di daerah pengunungan dan kepulauan yang ingin menikmati pembelajaran abad 21 yang bersentuhan dengan teknologi.

Kata kunci : *Barcode reader, Word square*

PENDAHULUAN

Banyak kalangan peserta didik menganggap bahwa belajar adalah aktivitas yang tidak menyenangkan, duduk berjam-jam mengikuti pelajaran tidak lebih sekedar rutinitas membosankan untuk mengisi daftar absensi, mengerjakan tugas dan mencari nilai. Kegiatan itu dirasakan sebagai beban daripada upaya aktif untuk memperdalam ilmu.

Peristiwa yang sering terjadi adalah peserta didik kurang berpartisipasi, kurang terlibat, dan tidak punya inisiatif serta kontributif baik secara intelektual maupun emosional. Pertanyaan dari peserta didik, gagasan, atau pun pendapat jarang muncul. Kalau pun ada pendapat yang muncul jarang diikuti oleh gagasan lain sebagai respon. Tentunya hal tersebut memberikan gambaran mengenai mutu pembelajaran yang semakin menurun.

Mengulik dari permasalahan di atas terlihat bahwa terjadi suatu proses pembelajaran yang tidak menyenangkan sehingga permasalahan tersebut tidak bisa dibebankan kepada peserta didik saja, tetapi yang pertama kali harus bertanggung jawab adalah guru. Guru harus mampu menciptakan atmosfir pembelajaran yang menyenangkan karena proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi peserta didik guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas. Hal ini senada dengan pendapat Koswara (2008:75) bahwa belajar yang

menyenangkan tentu saja akan membuat peserta didik tertarik dan tidak akan membuat mereka jenuh karena apabila kita memaksa peserta didik untuk belajar dalam situasi menegangkan, hal itu dapat membuat anak frustrasi dan menjadi tidak mau belajar.

Sebagai seorang pendidik pasti mengharapkan agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang optimal dan hal itu hanya akan didapatkan, apabila peserta didik mempunyai ketertarikan pada apa yang kita ajarkan, olehnya itu dalam hal ini guru harus mampu menjadi guru yang kreatif mengelolah kelas mulai dari penguasaan materi hingga pemilihan model dan media pembelajaran sebagai rangkaian strategi peningkatan mutu pendidikan, hal tersebut sesuai dengan salah satu prinsip peningkatan mutu pendidikan yang dikemukakan Sukmadinata (2010:10) bahwa kunci utama peningkatan mutu pendidikan adalah komitmen pada perubahan, jika guru memiliki komitmen menemukan cara baru untuk memperbaiki efisiensi, produktifitas dan kualitas layanan pendidikan.

Sesuai dasar pemikiran dan kenyataan di atas, menurunnya mutu pembelajaran yang diawali dengan kurang adanya partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar, maka perlu adanya pemecahan masalah tersebut dengan melakukan suatu inovasi pembelajaran yang memadukan pembelajaran berbasis ICT dengan *non* ICT, dengan cara kolaborasi barcode reader dengan word square (LABODAR)

Keunggulan model pembelajaran word square yaitu adanya kerjasama dalam kelompok yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir efektif, melatih sikap teliti, kritis, dan kompetitif, selain itu dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan tertantang karena didukung oleh adanya kegiatan permainan seperti TTS, Puzzle (*non* ICT) dipadukan dengan media berbantuan Aplikasi Barcode reader (ICT).

Dari identifikasi masalah yang telah dirumuskan di atas, maka permasalahan pokok yang akan penulis bahas adalah :

“Apakah diterapkannya kolaborasi barcode reader dengan word square (LABODAR) mampu meningkatkan mutu pembelajaran IPS ”

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan serta memberikan motivasi kepada peserta didik agar belajar secara aktif dan mandiri. Penelitian ini pun diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis antara lain : Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di Sekolah khususnya di daerah pengunungan dan kepulauan yang ingin menikmati pembelajaran abad 21 yang bersentuhan dengan teknologi. Adapun secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat antara lain: Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran melalui model pembelajaran word square yang dikolaborasikan dengan media berbantuan aplikasi barcode reader sehingga meningkatkan keterampilan menggunakan model dan media, model dan media pembelajaran yang tepat yang pada akhirnya meningkatkan mutu pembelajaran. Bagi peserta didik terutama sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan dalam belajar materi IPS sambil bermain, kreatif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan suatu praktik terbaik penulis sebagai tenaga pendidik yang bersifat sederhana, situasional dan kontekstual berdasarkan permasalahan yang muncul dalam proses kegiatan pembelajaran sehari-hari, khususnya dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Labakkang yang merupakan lokasi penelitian.

Dalam kegiatan pembelajaran ini yang menjadi subyek penelitian adalah Peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 3 Labakkang yang berjumlah 31 orang dengan jumlah laki-laki 7 orang dan perempuan 24 orang, sedang obyek penelitian adalah perilaku peserta didik kelas VIII A dalam mengikuti proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPS.

Menurut Sugiyono (2013:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data hal ini sejalan dengan menurut Sukardi (2014:84) bahwa evaluasi yang merupakan proses pengumpulan data atau informasi dari subjek atau objek yang dinilai untuk mengambil keputusan apakah subjek atau objek sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Olehnya itu untuk mendukung hasil penelitian dilakukan pengumpulan data melalui instrumen yaitu tes, observasi, dokumentasi, dan angket. Instrumen yang digunakan memiliki masing-masing berfungsi yaitu :

1. Tes sebagai acuan untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidaknya dalam hasil belajar peserta didik pada penerapan pembelajaran LABODAR (kolaborasi barcode reader dengan word sward).
2. Observasi berupa pengamatan langsung aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran LABODAR (kolaborasi barcode reader dengan word sward).
3. Dokumentasi berupa foto-foto proses kegiatan pembelajaran untuk melihat aktivitas belajar peserta didik.
4. Angket merupakan alat pengumpul data mengenai kesenangan/kemenarikan, kemudahan, manfaat dan kelanjutan penerapan model pembelajaran LABODAR (kolaborasi barcode reader dengan word sward) yang dibagikan setelah proses pembelajaran.

Selanjutnya untuk mendukung hasil penelitian tehnik analisis yang digunakan adalah tehnik analisis data deskriptif kualitatif yaitu data yang telah dikumpulkan diolah dalam informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang aktivitas peserta didik.

Untuk menghilangkan anggapan peserta didik bahwa belajar IPS itu membosankan dan sulit dimengerti, maka hal-hal menjadi kegemaran atau kesukaan peserta didik, diterapkan pula dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, yang biasa kita sebut belajar sambil bermain, dampak yang diharapkan peserta didik tidak akan merasa jenuh atau kesulitan dalam memecahkan dan mengerjakan soal-soal IPS akan tetapi merasa asyik sehingga melahirkan pembelajaran menyenangkan.

LABODAR (kolaborasi barcode reader dengan word sward) adalah alternatif penyelesaian masalah yang penulis terapkan dalam mengatasi masalah dalam proses kegiatan pembelajaran sehari-hari yang terjadi di SMP Negeri 3 Labakkang.

Barcode reader adalah piranti yang berfungsi membaca data dalam bentuk barcode. Barcode sendiri dapat diartikan sebagai kumpulan kode yang berbentuk garis, dimana masing-masing ketebalan setiap garis berbeda sesuai isi kodenya sebagaimana disebutkan oleh suhendra (2013). Barcode reader dalam pembelajaran dijadikan sebagai media pembaca soal dalam model pembelajaran word square, dengan langkah- langkah pembuatan soal dalam bentuk barcode yang dibuat oleh penulis selaku guru sebagai berikut :

1. Masuk jaringan internet
2. buka browser dan menuju <https://www.qr-code-generator.com>



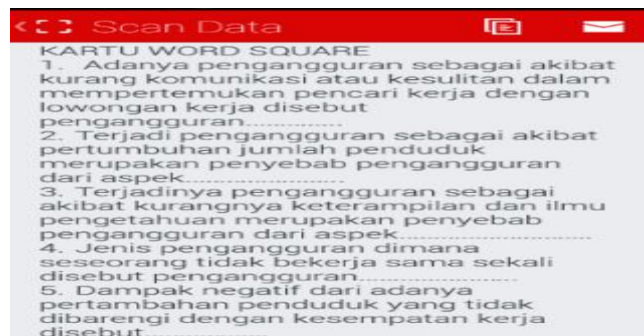
Gambar 1. Screen shoot tampilan QR Code Generator

3. Klik kotak Teks setelah diklik akan muncul kotak Text QR Code dan ketik soal di kotak massagenya kemudian tekan buat kode QR seperti gambar 1 di atas
4. Selanjutnya tekan Unduh dan barcode pun muncul seperti gambar 2 di bawah ini lalu diprint dan dibagikan peserta didik



Gambar 2. Screen shoot tampilan barcode

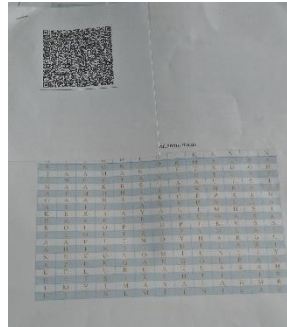
5. Pada tahap selanjutnya peserta didik mengunduh aplikasi barcode reader melalui playstore kemudian memasang scan barcode reader dengan barcode yang sudah diprint oleh guru dan soal pun akan tampak pada layar hp smartphone peserta didik seperti gambar 3 di bawah ini



Gambar 3. Screen shoot tampilan soal

Model pembelajaran Word Square merupakan kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik dihadapkan pada suatu keadaan atau masalah untuk kemudian dicari jawaban dalam sebuah kotak angka-angka kemudian mengarsirnya. Keunggulan Word Square adalah model pembelajaran yang bervariasi, lebih bermakna, menantang, bernilai kompetitif sekaligus menyenangkan bagi para peserta didik. Menurut nurhayati (2011) model pembelajaran Word Square merupakan model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban, mirip teka teki silang tetapi bedanya jawaban disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf penyamar

atau pengecoh. Mengenai bentuk dari pada kartu word square yang dipadukan dengan hasil print barcode dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. Kartu word square

Dalam proses pembelajaran LABODAR (Kolaborasi barcode reader dengan word square), penulis menetapkan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru membentuk kelompok kecil peserta didik yang beranggotakan 4 – 6 orang.
- c. Guru membagikan barcode yang selanjutnya peserta didik dapat membaca data berupa soal isian materi pelajaran melalui aplikasi barcode reader
- d. peserta didik menjawab soal pada lembar kartu word square kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban.
- e. Guru memberikan poin setiap jawaban pada lembar kartu word square dan jumlah arsiran yang benar dalam kotak.

Sudah menjadi ketentuan hukum alam bahwa sesuatu pastilah tidak sempurna karena tidak ada sesuatu pun juga yang sempurna kecuali Allah S.W.T. Demikian juga dengan model pembelajaran Word Square mempunyai kelebihan dan kekurangan di beberapa hal dalam penerapannya.

Adapun kelebihan model pembelajaran Word Square antara lain : Baik untuk menguji hasil belajar yang berhubungan dengan pengetahuan tentang istilah dan definisi serta mudah diskor tanpa terikat serta pendapat pemeriksa.

Kekurangan model pembelajaran Word Square antara lain: terlalu mengandalkan pada pengujian aspek ingatan. Untuk dapat menghindari kelemahan ini maka konstruksi butir soal harus dipersiapkan secara hati-hati. Karena penerapan pembelajaran ini berupa pembelajaran sambil bermain maka yang paling penting harus diperhatikan adalah pengelolaan waktu PBM dengan tepat dan melakukan kontrol waktu untuk setiap tahapan pembelajarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan proses penerapan pembelajaran LABODAR (Kolaborasi barcode reader dengan word square), dilakukan evaluasi berupa tes untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidaknya dalam hasil belajar peserta didik, dengan membagikan kartu word square dengan bobot 50% pada tahap menjawab soal isian berdasarkan soal yang terdapat dalam scan hasil pembacaan barcode reader dan dilanjutkan dengan mengarsir kata berdasarkan jawaban soal isian ke dalam kotak word square dengan bobot 50 %.

Berikut ini disajikan data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran LABODAR (Kolaborasi barcode reader dengan word square)

Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta didik Sebelum Best Practice

No	Perolehan Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	86 – 100	3	9,7 %	Sangat Baik (A)
2.	71 – 85	5	16,1 %	Baik (B)
3.	56 – 70	15	48,4 %	Cukup (C)
4.	≤ 55	8	25,8 %	Kurang (K)
Jumlah		31	100 %	

Sumber : hasil analisis data tahun 2018

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 31 peserta didik hanya 3 orang atau 9,7 % mendapatkan perolehan nilai 86-100 dengan kategori sangat baik, selanjutnya ada 5 orang peserta didik atau 16,1 % mendapatkan perolehan nilai 71-85 dengan kategori Baik kemudian ada 15 orang peserta didik atau 48,4 % mendapatkan perolehan nilai 56-70 dengan kategori Cukup dan ada 8 orang peserta didik atau 25,8 % mendapatkan perolehan nilai ≤ 55 dengan kategori Kurang.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum adanya penerapan LABODAR nampak jelas bahwa hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil yang sangat buruk sehingga belum menunjukkan tingkat pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan penulis yakni KKM 75.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Peserta didik Setelah Best Practice

No	Perolehan Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	86 – 100	26	84 %	Sangat Baik (A)
2.	71 – 85	5	16 %	Baik (B)
3.	56 – 70	-	-	Cukup (C)
4.	≤ 55	-	-	Kurang (K)
Jumlah		31	100 %	

Sumber : hasil analisis data tahun 2018

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 31 peserta didik ada 26 orang atau 84 % mendapatkan perolehan nilai 86-100 dengan kategori sangat baik, selanjutnya ada 5 orang peserta didik atau 16 % mendapatkan perolehan nilai 71-85 dengan kategori Baik kemudian untuk perolehan nilai 56-70 dengan kategori Cukup dan perolehan nilai ≤ 55 dengan kategori Kurang sudah tidak ada.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa setelah adanya penerapan LABODAR nampak jelas bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, hal ini terkait keterampilan guru mengelola proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Untuk lebih menyakini tentang asyiknya belajar sambil bermain bersama LABODAR (Kolaborasi barcode reader dengan word square), peserta didik diminta respon/tanggapan sebagai subjek penelitian yang merasakan langsung efek dari kegiatan tersebut dalam bentuk angket dengan beberapa aspek pernyataan yaitu kemenarikan/kesenangan, kemudahan, manfaat dan kelanjutan penggunaan LABODAR. Untuk lebih jelasnya, data tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Kesenangan dan kemenarikan

Tabel 4. Kesenangan dan kemenarikan penggunaan LABODAR

No	Pernyataan	Frekuensi	%
1.	Sangat menarik dan menyenangkan	27	87,1
2.	Menarik dan menyenangkan	4	12,9
3.	Tidak menarik dan tidak menyenangkan	-	-
4.	Sangat tidak menarik dan tidak menyenangkan	-	-
	Jumlah	31	100

Sumber : hasil analisis data tahun 2018

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 31 peserta didik, 27 orang peserta didik atau 87,1 % menyatakan sangat menarik dan menyenangkan, 4 orang peserta didik atau 12,9 % menyatakan menarik dan menyenangkan, tidak seorang pun menyatakan tidak menarik dan tidak menyenangkan maupun sangat tidak menarik dan sangat tidak menyenangkan.

2. Kemudahan belajar

Tabel 4. Kemudahan belajar dengan penggunaan LABODAR

No	Pernyataan	Frekuensi	%
1.	Sangat memudahkan belajar	25	80,6
2.	Memudahkan belajar	6	19,4
3.	Menyulitkan	-	-
4.	Sangat menyulitkan	-	-
	Jumlah	31	100

Sumber : hasil analisis data tahun 2018

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 31 orang peserta didik, ada 25 orang peserta didik atau 80,6 % menyatakan sangat memudahkan belajar, 6 orang peserta didik atau 19,4 % menyatakan memudahkan belajar, dan tidak seorang pun menyatakan menyulitkan maupun sangat menyulitkan.

3. Perbandingan dengan model lain

Tabel 4. Perbandingan penggunaan LABODAR dengan model lain.

No	Pernyataan	Frekuensi	%
1.	Jauh lebih baik	23	74,2
2.	Lebih baik	8	25,8
3.	Sama saja	-	-
4.	Lebih buruk	-	-
	Jumlah	31	100

Sumber : hasil analisis data tahun 2018

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 31 orang peserta didik, ada 23 orang peserta didik atau 74,2 % menyatakan jauh lebih baik, ada 8 orang peserta didik atau

25,8 % menyatakan lebih baik, dan tidak seorang pun menyatakan sama saja halnya dengan model pembelajaran lainnya maupun lebih buruk dari model pembelajaran lainnya.

4. Manfaat

Tabel 4. Kemanfaatan penggunaan LABODAR

No	Pernyataan	Frekuensi	%
1.	Sangat bermanfaat	27	87,1
2.	Bermanfaat	4	12,9
3.	Kurang bermanfaat	-	-
4.	Tidak bermanfaat	-	-
	Jumlah	31	100

Sumber : hasil analisis data tahun 2018

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 31 orang peserta didik, 27 orang peserta didik atau 87,1 % menyatakan sangat bermanfaat, ada 4 orang peserta didik atau 12,9 % menyatakan bermanfaat, dan tidak seorang pun menyatakan kurang bermanfaat dan tidak bermanfaat sama sekali.

5. Kelanjutan penggunaan LABODAR

Tabel 4. Kelanjutan penggunaan LABODAR

No	Pernyataan	Frekuensi	%
1.	Sangat setuju	25	80,6
2.	Setuju	6	19,4
3.	Tidak setuju	-	-
4.	Sangat tidak setuju	-	-
	Jumlah	31	100

Sumber : hasil analisis data tahun 2018

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 31 orang peserta didik, 25 orang peserta didik atau 80,6 % menyatakan sangat setuju, ada 6 orang peserta didik atau 19,4 % menyatakan setuju, dan tidak seorang pun menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju.

Berdasarkan hasil analisis data angket di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LABODAR dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Labakkang mendapatkan tanggapan positif dan dapat dinyatakan sebagai salah satu alternatif model dan media pembelajaran yang menyenangkan, mudah, bermanfaat dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pembelajaran, hal ini di dukung dari hasil pengamatan langsung penulis mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kolaborasi Barcode Reader dengan Word Square (LABODAR), diperkuat dengan adanya dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran seperti gambar yang tercantum di bawah ini:



Gambar 5. Kegiatan kelompok pembelajaran LABODAR

Pada foto dokumentasi kegiatan kelompok di atas, terlihat keaktifan peserta didik dalam belajar sambil bermain, hal ini dikarenakan mereka dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan sehingga kelihatan asyik belajar tanpa merasa tertekan, terlihat jelas pula keseriusan dalam bekerja secara tim.

SIMPULAN

Berdasar uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran LABODAR (Kolaborasi barcode reader dengan word square) dipandang sebagai pembelajaran inovatif, kreatif dan menyenangkan merupakan salah satu alternatif model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah khususnya di daerah pegunungan dan kepulauan yang ingin menikmati pembelajaran abad 21 yang bersentuhan dengan teknologi.

SARAN

Berdasarkan kenyataan di atas, maka dalam penulisan ini dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Hendaknya penggunaan pembelajaran LABODAR dapat diterapkan pada semua mata pelajaran di Sekolah-sekolah baik di Kota maupun di Desa, di Pegunungan maupun di Kepulauan.
2. Jika guru memutuskan untuk menggunakan pembelajaran LABODAR, konsekuensi yang harus dihadapi guru adalah guru harus memilih karakteristik materi pelajaran yang sesuai khususnya mengenai konsep ataupun istilah, guru harus menyiapkan kartu soal word Square yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran, serta harus mampu mengolah waktu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Koswara Deni, D.(2008). *Bagaimana menjadi guru kreatif?*. Bandung: PT. Pribumi Mekar.
- Nurhayati.(2011). *Word square*. <http://nurhay13.blogspot.co.id/2011/11/word-square.html?m=1>, diunduh di makassar, 14 April 2018.
- Sugiyono.(2013). *Metode penelitian kuantitatif , kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhendra, hendra .(2013). *Mengenal manfaat dan fungsi barcode*, <http://sekitarduniaunik.blogspot.co.id/2013/02/mengenal-manfaat-dan-fungsi-barcode.html?m=1>, diunduh di makassar, 14 April 2018.
- Sukardi.(2014).*Evaluasi program pendidikan dan kepelatihan*.Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sukmadinata, nana syaodih, dkk.(2010). *Pengendalian mutu pendidikan sekolah menengah (Konsep, Prinsip, dan Instrumen)*. Bandung: PT. Refika Aditama.

PEMANFAATAN SELOMATANG UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKn KELAS VIII-B SMPN 1 PANGKALAN BANTENG

Dedi Suprianto

SMP Negeri 1 Pangkalan Benteng, Kabupaten Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah

e-mail: 12dedidedi@gmail.com

ABSTRAK

PPKn berisi materi yang cenderung abstrak serta jauh situasi dan kondisi yang dilihat/dialami siswa sehari-hari. Banyak siswa menganggap belajar PPKn membosankan dan bersifat hafalan. Terlebih di kelas VIII semester 2 sebagian besar materi menggunakan sejarah perjuangan nasional sebagai bahan kajian. Hal itu mempengaruhi tingkat keaktifan siswa. Mayoritas siswa Kelas VIII-B di SMPN 1 Pangkalan Benteng, pasif dalam pembelajaran, mengganggu teman, serta terlihat bingung terhadap materi yang sedang dipelajari. Permasalahan tersebut disebabkan belum dilaksanakannya pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal. Dari refleksi permasalahan, Sejarah Lokal Kalimantan Tengah (Selomatang) sebagai bagian kearifan lokal, dimanfaatkan guru dalam pembelajaran. Hal tersebut bertujuan: (1) mendeskripsikan pemanfaatan Selomatang pada pembelajaran PPKn Kelas VIII-B; dan (2) mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa Kelas VIII-B dalam pembelajaran PPKn melalui pemanfaatan Selomatang. Pemanfaatan Selomatang dilakukan melalui tiga tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Di bagian pelaksanaan, sejarah perjuangan Tjilik Riwut dimanfaatkan dengan pendekatan saintifik-kontekstual model *discovery learning*. Hasil yang diperoleh secara kualitatif, munculnya sikap mental yang positif seiring membaiknya aktivitas belajar siswa. Misalnya tumbuhnya kerjasama tim, keberanian, kepercayaan diri, dan kemandirian. Secara kuantitatif, 15% item aktivitas belajar ditunjukkan sangat baik, 60% kategori baik, 25% cukup baik, dan 0% kategori buruk. Dengan demikian, Selomatang telah berhasil meningkatkan keaktifan siswa VIII-B dalam pembelajaran PPKn.

Kata Kunci: *Sejarah lokal; keaktifan belajar; pendekatan kontekstual*

Latar Belakang

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan tuntutan dalam setiap kurikulum. Tidak terkecuali Kurikulum 2013. Siswa harus terlibat baik fisik maupun psikis. Dengan demikian diharapkan proses pemerolehan pengetahuan melalui pengalaman belajar dapat diraih secara optimal. Sehingga hal tersebut membuka peluang lebih besar tercapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, keaktifan yang dikondisikan secara berkesinambungan akan menciptakan kepercayaan diri, sikap kritis, inovatif serta memiliki prakarsa dalam penyelesaian masalah. Sikap mental positif dan keterampilan tersebut merupakan modal bagi generasi muda mendatang dalam menghadapi tantangan abad XXI.

Dalam praktiknya, sering kali guru mendapati para siswa tidak mau terlibat aktif. Penyebabnya adalah suasana pembelajaran yang tidak menyenangkan/menarik atau hal yang dipelajari masih jauh dari jangkauan panca indera mereka. Pendidikan

Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam struktur Kurikulum 2013 di SMP. Tidak dapat dipungkiri, mata pelajaran ini berisi materi yang cenderung bersifat abstrak atau terkadang jauh dari situasi/kondisi yang dialami siswa. Banyak siswa menganggap belajar PPKn membosankan dan materinya hanya bersifat hafalan. Terlebih pada materi PPKn kelas VIII semester 2, yang menggunakan unsur sejarah perjuangan bangsa sebagai bahan kajian. Materi tersebut meliputi sejarah Kebangkitan Nasional, Sumpah Pemuda, serta berbagai peristiwa yang bertalian dengan pembentukan semangat dan komitmen kebangsaan oleh para pendiri negara.

Kelas VIII-B di SMPN 1 Pangkalan Banteng adalah salah satu kelas yang bermasalah dalam keaktifan belajar. Mayoritas siswa terlihat pasif dalam tahapan pemerolehan informasi, meskipun guru telah berupaya memotivasi. Beberapa siswa bahkan melakukan aktivitas lain atau mengganggu temannya. Selain itu mereka bingung terhadap materi pembelajaran. Tidak heran hasil belajar tergolong rendah. Mengacu pada nilai semester I, angka ketercapaian KKM pada beberapa jenis evaluasi masih berada pada kisaran 10 – 40% siswa.

Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, permasalahan utama adalah pembelajaran yang belum kontekstual. Hal itu menyulitkan siswa menghubungkan objek yang dipelajari dengan situasi nyata. Mereka belum menyadari kebermaknaan pembelajaran. Oleh karenanya keaktifan masih rendah. Berkaitan dengan hal tersebut, guru melakukan refleksi dan menemukan ide menggunakan kearifan lokal, misalnya sejarah lokal, agar pembelajaran kontekstual. Kalimantan Tengah memiliki cukup banyak sejarah lokal yang relevan dengan topik pembelajaran PPKn Kelas VIII. Peristiwa yang menyangkut tempat tinggal terdekat dapat memancing rasa ingin tahu siswa. Sehingga keaktifan akan muncul. Dengan pertimbangan tersebut, guru memutuskan memanfaatkan Selomatang (Sejarah lokal Kalimantan Tengah) dalam pembelajaran PPKn Kelas VIII-B.

Masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana pemanfaatan Selomatang pada pembelajaran PPKn Kelas VIII-B?; dan (2) bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa Kelas VIII-B dalam pembelajaran PPKn melalui pemanfaatan Selomatang?

Tujuan

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan pemanfaatan Selomatang pada pembelajaran PPKn Kelas VIII-B; dan (2) mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa Kelas VIII-B dalam pembelajaran PPKn melalui pemanfaatan Selomatang.

Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah: (1) memperbaiki kualitas pembelajaran, terutama keaktifan belajar siswa; (2) memperkaya alternatif penyelesaian masalah pembelajaran; dan (3) melatih guru memecahkan masalah pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Sejarah Lokal dan Kearifan Lokal

Sejarah lokal merupakan suatu bentuk penulisan sejarah pada lingkup tertentu, yang mengacu pada unsur wilayah dan masyarakat di dalamnya, bukan masalah waktu maupun peristiwa tertentu dari masa lampau (Abdullah, 2010:15). Secara sederhana, sejarah lokal Kalimantan Tengah adalah peristiwa dalam konteks perkembangan masyarakat Kalimantan Tengah di masa lalu dan kaitan dengan masa kini dan masa mendatang. Berdasarkan ketentuan pasal 6 Peraturan Gubernur Kalimantan Tengah Nomor 22 Tahun 2011, sejarah lokal termasuk unsur kearifan lokal dalam kurikulum muatan lokal Kalimantan Tengah. Kearifan lokal adalah pengetahuan yang dianut masyarakat lokal untuk mempertahankan eksistensinya serta menyatu dengan sistem nilai, sosial, dan budayanya (Sumarmi dan Amiruddin, 2014:86). Berdasarkan hasil identifikasi dari berbagai sumber, ada berbagai peristiwa di Kalimantan Tengah yang menjadi bagian sejarah lokal, seperti Perang Barito, Sejarah Kesultanan Kutaringin, Organisasi Pergerakan Pakat Dayak, Kiprah tokoh-tokoh daerah dalam sejarah perjuangan kemerdekaan, Peristiwa Palagan Sambi, Sejarah Terbentuknya Provinsi Kalimantan Tengah, dan lain – lain.

Dalam Kurikulum 2013, PPKn kerap menggunakan unsur sejarah (sejarah perjuangan bangsa) sebagai topik pembelajaran. Hal itu tidak lepas dari maksud PKN seperti tertuang dalam Penjelasan pasal 77J ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013, yaitu membentuk peserta didik agar memiliki rasa kebangsaan serta cinta tanah air berdasarkan nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi UUD 1945, nilai dan semangat dalam Bhinneka Tunggal Ika, serta berkomitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pendekatan Kontekstual

Pemanfaatan sejarah lokal dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan penggunaan peristiwa sejarah setempat sebagai medium perantara materi/objek pembelajaran dengan kondisi/situasi nyata. Pembelajaran tersebut dilandasi pendekatan kontekstual, yaitu suatu konsep belajar yang berupaya menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang dialami pembelajar (siswa), sehingga hal yang dipelajari menjadi bermakna dan mempunyai nilai manfaat bagi siswa (Martati, 2010:3). Pendekatan kontekstual terdiri dari komponen-komponen: siswa mengkonstruksi pengetahuannya (konstruktivisme); mengembangkan rasa ingin tahu siswa (*questioning*); siswa menemukan sendiri pengetahuannya (*inquiry*); adanya kelompok belajar (*learning community*); pemodelan dalam pembelajaran (*modelling*); refleksi pembelajaran (*reflection*); dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) (Suprijono, 2011:85).

Keaktifan Belajar

Sudjana (2010:28) menyatakan bahwa belajar tidak lain sebagai proses yang aktif, sehingga tidak terlibatnya siswa dalam proses tersebut menyebabkan tidak mungkin tercapai hasil belajar yang diharapkan. Di sumber yang berbeda, Sudjana

(2010:6) menyebutkan keaktifan belajar siswa dilihat dari: (1) ikut terlibat melaksanakan tugas belajarnya; (2) turut menyelesaikan masalah; (3) bertanya atas hal yang tidak dipahaminya; (4) mencari informasi dalam penyelesaian masalah; (5) melaksanakan diskusi sesuai arahan; (6) menilai kemampuan diri; (7) berlatih memecahkan masalah; dan (8) menerapkan pengalaman belajar untuk menyelesaikan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pemanfaatan Selomatang Pada Pembelajaran PPKn Kelas VIII-B

Pembelajaran PPKn dengan pemanfaatan sejarah lokal Kalimantan Tengah di terapkan pada Kelas VIII-B SMP Negeri 1 Pangkalan Banteng, Kabupaten Kotawaringin Barat Tahun Pelajaran 2017/2018 semester 2. Kegiatan dilakukan pada hari Selasa, 3 April 2018 selama 3 x 40 menit.

Materi yang menjadi kajian adalah *Memaknai Semangat Kejuangan Pemuda dalam Perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia*. Indikator pembelajaran adalah siswa dapat: (1) menguraikan secara rinci semangat kejuangan pemuda dalam Perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia; dan (2) mengaplikasikan nilai – nilai kejuangan Sumpah Pemuda tahun 1928 dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Sedangkan tujuan pembelajaran adalah siswa dapat: (1) menjelaskan bentuk – bentuk semangat para tokoh pemuda dalam perjuangannya; (2) menjelaskan nilai – nilai luhur semangat Pemuda dalam Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928; dan (3) memerankan karakter tokoh Pemuda.

Kegiatan pembelajaran melalui berbagai tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini guru melakukan berbagai persiapan: (1) memilih materi ajar; (2) mengidentifikasi sejarah lokal Kalimantan Tengah; (3) sinkronisasi materi ajar dengan sejarah lokal; (4) pembuatan RPP; (5) pembuatan lembar kerja dan media pembelajaran; dan (6) penyiapan administrasi penilaian.

2. Tahap pelaksanaan

a. Pada bagian awal pembelajaran, guru menampilkan gambar tokoh Tjilik Riwut. Sebagian besar siswa terlihat antusias memberikan tanggapan dan informasi awal yang mereka dapatkan berkaitan dengan tokoh. Selanjutnya guru menginformasikan bahwa pembelajaran mengkaji perjuangan Tjilik Riwut sebagai contoh tokoh pemuda dalam sejarah perjuangan Indonesia dan khususnya Kalimantan Tengah.

b. Dengan menggunakan pendekatan saintifik-kontekstual model *discovery learning*, guru mengarahkan siswa berkumpul dengan rekan kelompok dan melakukan kegiatan mengamati dengan membaca materi di Buku Siswa. Selanjutnya di aktivitas menanya, secara berkelompok mereka membuat pertanyaan terkait bacaan dan sosok tokoh Tjilik Riwut yang menjadi kajian pembelajaran.

c. Pada aktivitas mengumpulkan informasi guru mengarahkan penggunaan media pembelajaran sejarah lokal, berupa bacaan berjudul *Tjilik Riwut, Sosok Pejuang dari Bumi Tambun Bungai*. Hal demikian juga dilakukan pada kisah perjuangan sosok tokoh pemuda lainnya. Siswa lalu diminta mengidentifikasi nilai semangat kejuangannya dan menulis rumusannya pada lembar yang tersedia.

- d. Siswa diajak menggunakan berbagai sumber belajar dan data hasil identifikasi semangat kejuangan pemuda untuk menjelaskan nilai – nilai semangat Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928.
 - e. Guru mengarahkan siswa untuk mengkomunikasikan hasil temuan data di depan kelas secara berkelompok.
 - f. Guru memfasilitasi tiap kelompok melakukan permainan yang mengandung nilai-nilai semangat pemuda. Siswa diminta melakukan refleksi nilai atas permainan yang telah dilakukan.
 - g. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan stimulus kepada siswa untuk mengolah berbagai informasi menjadi sebuah pola berpikir dan kesimpulan.
 - h. Di akhir pembelajaran, guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi, refleksi pembelajaran, serta melakukan evaluasi proses pembelajaran.
3. *Tahapan evaluasi dan tindak lanjut*
Merupakan tahapan untuk memantau kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam hal ini, guru menemukan data kualitatif sebagai berikut:
- a. Pada awalnya keaktifan belajar belum nampak.
 - b. Antusiasme siswa baru terlihat setelah ditampilkan tokoh sejarah lokal Kalimantan Tengah. Hal itu berlanjut pada kegiatan mengamati dan menanya.
 - c. Aktivitas kelompok terlihat lebih hidup dari biasanya.
 - d. Pada tahap pengumpulan dan interpretasi data mulai tampak kerjasama tim dan upaya saling membantu.
 - e. Keberanian dan rasa percaya diri untuk tampil mengkomunikasikan hasil diskusi pada sebagian besar siswa telah lebih baik. Semangat siswa untuk terlibat dalam pembelajaran semakin baik ketika diselingi permainan.
 - f. Siswa telah mampu membuat hubungan antara berbagai data yang ditemukan, meskipun dalam taraf yang masih sederhana.
 - g. Keterampilan siswa memanfaatkan sumber belajar yang tersedia belum muncul secara maksimal.
- Tindak lanjut dari hasil temuan di atas adalah mempertahankan capaian-capaian positif yang telah ada dan memperbaiki kekurangan yang muncul.

4. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII-B dalam Pembelajaran PPKn Melalui Pemanfaatan Sejarah Lokal Kalimantan Tengah

Selama berlangsungnya tiga tahapan pembelajaran, guru mengamati berbagai aktivitas yang ditampilkan siswa. Pedoman observasi disusun menggunakan skala 4 sampai 1 untuk menginterpretasi aktivitas siswa secara keseluruhan yang muncul dengan kategori sangat baik, baik, cukup baik, dan buruk. Berikut data yang diperoleh!

Tabel: Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor				Ket
		4	3	2	1	
	Kegiatan Pendahuluan					
1.	Siswa mempersiapkan diri dan bahan belajar.			✓		
2.	Siswa melihat dan memberi tanggapan saat apersepsi.	✓				
3.	Siswa memberikan gambaran manfaat pembelajaran.		✓			
	Kegiatan Inti					
4.	Siswa aktif berkumpul dengan kelompoknya.		✓			
5.	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan mengamati.		✓			
6.	Siswa aktif mengajukan pertanyaan di menanya.		✓			
7.	Siswa aktif menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia dalam mengumpulkan informasi.			✓		
8.	Siswa aktif memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan mengumpulkan informasi.		✓			
9.	Siswa aktif bertanya kepada siswa lain atau guru apabila menemui persoalan yang dihadapinya.		✓			
10.	Siswa melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk.		✓			
11.	Siswa aktif menghubungkan berbagai informasi dalam kegiatan mengasosiasi.		✓			
12.	Siswa aktif menuliskan rumusan pernyataan dalam mengasosiasi.			✓		
13.	Siswa aktif memberikan tanggapan dan apresiasi positif terhadap sejarah lokal.	✓				
14.	Siswa aktif mempersiapkan bahan tayang (display).		✓			
15.	Siswa aktif mempersiapkan diri dan kelompok untuk melakukan presentasi kelompok.		✓			
16.	Siswa aktif dalam menyampaikan pertanyaan, pendapat, saran, dan kritik dalam diskusi kelompok.			✓		
17.	Siswa aktif melakukan permainan	✓				
	Kegiatan Penutup					
18.	Siswa aktif menyimpulkan pokok – pokok materi.		✓			
19.	Siswa aktif melakukan refleksi pembelajaran.			✓		
20.	Siswa aktif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.		✓			
	Total Tampilan Item Aktivitas	3	12	5	0	
	Persentase (%)	15	60	25	0	

Berdasarkan dapat di atas, siswa telah menunjukkan aktivitas pada kategori sangat baik sebanyak 15% (3 item), yaitu pada aktivitas melihat dan menanggapi apersepsi, menanggapi sejarah lokal, dan melakukan permainan. Aktivitas dengan kategori baik telah mencapai 60% (12 item), meliputi keaktifan memberikan gambaran manfaat pembelajaran, berkumpul dengan rekan kelompok, mengamati, menanya, pemanfaatan media, diskusi kelompok, mengkomunikasi, mengasosiasi, penyimpulan materi, dan kegiatan evaluasi. Selanjutnya aktivitas kategori cukup baik ditampilkan sebanyak 25% (5 item), yaitu kesiapan belajar, penggunaan buku sumber, dan refleksi pembelajaran.

Sementara itu tidak temukan lagi tampilan aktivitas dalam kategori buruk, yang mengindikasikan siswa tidak aktif dalam pembelajaran.

Analisis

Dari data yang disajikan di atas, menunjukkan bahwa pemanfaatan Selomatang (Sejarah Lokal Kalimantan Tengah) dalam konteks pembelajaran berbasis kearifan lokal telah menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Pertama, secara kualitatif pembelajaran demikian telah memunculkan sikap mental positif yang mendukung keterlibatan dalam pembelajaran. Sikap mental tersebut seperti adanya dalam kerjasama tim. Sikap ini muncul sebab pembelajaran kontekstual menghendaki masyarakat belajar. Dalam konsep ini tiap anggota dalam tim bahu membahu saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan. Sikap mental lainnya adalah keberanian dan kepercayaan diri. Ini tidak lepas dari perasaan mereka yang sangat dekat dengan objek yang sedang dipelajari, yaitu sejarah lokal. Dengan pengajaran sejarah lokal, siswa akan diajak mendekatkan diri pada kondisi nyata dari lingkungannya. Selain itu siswa dibawa untuk mengenal dan menghayati lingkungan masyarakat, dan mereka salah satu bagian dari hal tersebut (Winarti, 2010:9). Mereka semakin termotivasi untuk menemukan serta mengemukakan gagasan, ide, dan data yang ada. Sikap ini juga mendorong kemandirian dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan lain yang diberikan dalam pembelajaran. Di balik keberhasilan tersebut, terdapat pula kendala yang pada awalnya para siswa masih terlihat biasa dalam hal kesiapan belajar. Bila ditelisik, hal tersebut lebih disebabkan oleh perasaan mereka yang masih terbawa suasana pembelajaran sebelumnya.

Kedua, keberhasilan di atas diperkuat dengan hasil perolehan data kuantitatif. Aktivitas yang diharapkan muncul sebagian besar telah ditampilkan para siswa, yaitu 15 item. Hanya 5 item aktivitas belajar yang masih perlu dibenahi dan dipacu agar ditampilkan siswa dalam pembelajarannya. Kondisi ini bertolak belakang dengan pembelajaran ketika belum menggunakan Selomatang.

Mengacu pada perolehan kedua data di atas, maka pemanfaatan Selomatang (Sejarah Lokal Kalimantan Tengah) telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas VIII-B pada pembelajaran PPKn. Kondisi ini selaras dengan hasil temuan Harudin, dkk (2018:128), bahwa aktivitas belajar siswa meningkat setelah diterapkan pendekatan CTL dan pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PAI Kelas V di SD Islam Terpadu Madani.

SIMPULAN

Pemanfaatan Selomatang (Sejarah Lokal Kalimantan Tengah) dalam pembelajaran PPKn Kelas VIII-B SMPN 1 Pangkalan Banteng dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan terdiri dari kegiatan (1) memilih materi ajar; (2) mengidentifikasi sejarah lokal Kalimantan Tengah; (3) sinkronisasi materi ajar dengan sejarah lokal; (4) pembuatan RPP; (5) pembuatan lembar kerja dan media pembelajaran; dan (6) penyiapan administrasi penilaian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran yang memanfaatkan sejarah perjuangan Tjilik Riwut dengan pendekatan saintifik-kontekstual model *discovery learning*. Pada tahap terakhir, evaluasi dan tindak lanjut didapati sejumlah perubahan-

perubahan positif pada aktivitas belajar siswa. Serta ada sebagian kecil aktivitas belajar yang belum nampak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan guru, secara kualitatif didapatkan ada sikap mental positif yang turut muncul seiring perubahan aktivitas belajar siswa ke arah yang lebih baik. Sikap tersebut adalah tumbuhnya kerjasama tim, keberanian dan kepercayaan diri, dan kemandirian. Demikian pula secara kuantitatif, nampak 15% item aktivitas belajar telah ditunjukkan dengan sangat baik, 60% pada kategori baik, 25% cukup baik, dan 0% kategori buruk. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar aktivitas belajar yang diharapkan muncul telah dilakukan dengan baik oleh siswa. Dengan perolehan data tersebut, pemanfaatan Selomatang dalam pembelajaran PPKn telah mampu meningkatkan keaktifan siswa Kelas VIII-B dalam belajar.

Mengacu pada hasil yang diperoleh dari kegiatan ini, maka diharapkan para guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hal itu tentu harus memperhatikan karakteristik materi serta potensi kearifan lokal yang ada di daerah masing – masing. Pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat strategis dalam peningkatan kualitas pendidikan. Sebab tidak hanya sebagai cara mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan sikap mental siswa dan wadah pewarisan dan pelestarian budaya/potensi daerah. Oleh karena peran aktif pemerintah daerah sangat diperlukan dalam mengarahkan dan memfasilitasi para guru dengan sarana dan prasarana yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik. (2010). *Sejarah Lokal di Indonesia*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Harudin, dkk. (2018). *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi pada Siswa Kelas V SD Islam Terpadu Madani Kabupaten Aceh Tenggara)*. AT-TAZAKKI, Vol. 2, No. 1 Januari – Juni 2018, hlm.121-130.
- Martati, Badruli. (2010). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 2: Strategi Penanaman Nilai*. Bandung: Genesindo.
- Peraturan Gubernur Kalimantan Tengah Nomor 22 Tahun 2011 tentang Tata Cara Pelaksanaan Kurikulum Muatan Lokal.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Standar Nasional Pendidikan.
- Sudjana, Nana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sumarmi dan Amiruddin. (2014). *Pengelolaan Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal*. Yogyakarta: Aditya Medai Publishing.
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM (Cet. V)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarti, Murdiah. (2010). *Sejarah Lokal (Pengertian, Konten, dan Pengajaran)*. Bandung: FPIPS, Jurusan Sejarah UPI.

LAMPIRAN



Gambar 1. Siswa antusias dalam apersepsi berupa tampilan tokoh lokal



Gambar 2. Siswa aktif bertanya dalam kegiatan pengumpulan data.



Gambar 3. Siswa berani dan percaya diri dalam mengkomunikasikan hasil diskusi.

Penerapan Model Pembelajaran CIRC Berbasis Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Teks Lisan

Delfina
SMP Negeri 3 Lubuk Pakam
Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara
Delfina_spd@yahoo.com

ABSTRAK

Masalah dalam artikel penelitian ini adalah rendahnya nilai keterampilan memahami teks lisan Bahasa Inggris (listening skill) dan aktivitas belajarsiswa. Laporan karya tulis ilmiah ini bertujuan menjelaskan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* yang telah diterapkan dan dikembangkan menjadi CIRC berbasis tutor sebaya dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk mengatasi masalah penelitian ini. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-A SMP Negeri 3 Lubuk Pakam yang berjumlah 24 orang yang terdiri 12 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang keterampilan memahami teks lisan dikumpulkan dengan menggunakan test tertulis sedangkan untuk data tentang aktivitas belajar siswa menggunakan lembar pengamatan aktivitas belajar. Hasil test mendengar pemahaman teks lisan Bahasa Inggris pada siklus 1 dan 2 menunjukkan peningkatan pada nilai rata-rata siswa dari 2.7 menjadi 5.9 dan 79.1 pada siklus 2. Jumlah siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal meningkat dari 0% menjadi 50%. Setelah diberi perlakuan dengan tutor sebaya pada siklus dua baru mencapai ketuntasan secara klasikal, yaitu 85%. Hal ini juga diikuti dengan peningkatan aktivitas belajar siswa dari 25% sebelum perlakuan menjadi 50% pada siklus 1 dan pembelajaran dengan model CIRC berbasis tutor sebaya menjadi 100%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran CIRC berbasisi tutor sebaya dapat meningkatkan keterampilan memahami teks lisan berbahasa Inggris siswa kelas VII-A SMP Negeri 3 Lubuk Pakam tahun pelajaran 2014/2015.

Key words: keterampilan memahami teks lisan; model pembelajaran CIRC; dan tutor sebaya.

Pendahuluan

Mendengar adalah kemampuan memahami pesan lisan. Tujuan mendengar adalah memahami pesan pembicara (Snow, 2002:11). Pesan yang disampaikan pembicara dapat dipahami apabila pendengar memahami aspek kebahasaan yang diperdengarkan, seperti pengucapan, tatabahasa, dan kosakata (Lee, 2007: Byrne: 1998:) yang disebut sebagai bottom-up process dan memahami konteks pembicaraan yang disampaikan penuturnya yang disebut dengan top-down process (Rost, 2001:1). Dengan dapat memahami pesan yang disampaikan oleh pembicara maka pendengar dapat merespon penyampai pesan dengan efektif. Dengan demikian keterampilan memahami teks lisan menjadi prasarat bagi keterampilan berbicara.

Bagi siswa proses memahami teks lisan Bahasa Inggris tentu saja menjadi sesuatu yang sulit dilakukan karena harus juga memahami aspek bahasa lainnya. Berdasarkan pengalaman penulis dalam proses pembelajaran di kelas sebagian besar siswa tidak mampu berbicara dalam Bahasa Inggris. Siswa enggan berbahasa Inggris.

Ini berarti bahwa kemampuan mendengar bahasa lisan mereka juga rendah. Selain itu siswa sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas dan latihan memahami wacana lisan. Ketika melakukan percakapan siswa juga kurang mampu merespon percakapan dan monolog disebabkan lemahnya keterampilan memahami pesan lisan Bahasa Inggris. Hasil penilaian harian pada Kompetensi Dasar merespon tindak tutur tentang meminta dan memberi barang yang dilakukan terhadap siswa kelas VII- A SMP Negeri 3 Lubuk Pakam menunjukkan rendahnya keterampilan mereka dalam memahami teks lisan. Tidak satupun dari mereka mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, 75 dan hanya mampu mencapai rata-rata 3.4. Jika masalah ini tidak segera diatasi maka akan berdampak pada keberhasilan pembelajaran pada keterampilan berbahasa Inggris lainnya karena pada silabus kelas VII kompetensi memahami teks lisan tentang daftar barang berkaitan dengan kompetensi berbicara, membaca dan menulis sehingga berdampak pula tidak tercapainya KKM mata pelajaran Bahasa Inggris oleh siswa kelas VII secara khusus dan siswa SMP Negeri 3 Lubuk Pakam secara umum. Hal ini juga ditunjukkan oleh rendahnya aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh penulis yang selama ini sudah menggunakan media pembelajaran berbasis media gambar pada slide.

Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mendengar menurut Frank (1997) siswa harus diberi kesempatan mendengar teks lisan dalam Bahasa Inggris sesering mungkin. Semakin sering anak diekspos dengan bahasa target semakin baiklah penguasaannya pada bahasa tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut agar siswa memiliki kemampuan memahami teks lisan yang mumpuni mereka harus difasilitasi dengan model-model pembelajaran yang memberikan kesempatan yang cukup kepada mereka untuk berlatih mendengar. Model pembelajaran yang diyakini penulis dapat mengatasi masalah dalam artikel penelitian ini adalah *cooperative integrated reading and composition*. Model pembelajaran CIRC adalah salah satu jenis pembelajaran Cooperative Learning (Slavin, 2005). Keunggulannya terletak pada sintaknya; pengelompokan,, membaca berpasangan, menulis informasi dari teks lisan, membaca kuat, menemukan makna dari kata tertentu, menceritakan kembali teks lisan yang didengar, mengoreksi ejaan, memeriksa secara berpasangan, dan melakukan pengujian..Sehingga memberikan kesempatan yang banyak untuk siswa berlatih memahami teks lisan baik secara individu maupun berkelompok. Beberapa penelitian sebelumnya juga membuktikan keberhasilan dari model pembelajaran ini (Rasyid;2004, Sukanto;2006, Sunarti;2009, Darwis ;2012).

Namun model pembelajaran ini ketika diterapkan pada kelas penulis hasilnya pada siklus I tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai yang diperoleh serta aktifitas belajar siswa. Kelemahannya adalah ternyata siswa membutuhkan monitoring ketika berlatih serta bantuan temannya dalam menguasai pengetahuan tentang kosa kata, tata bahasa dan pengucapan tentang daftar barang dalam Bahasa Inggris. Sehingga pada siklus ke II penulis melaksanakan pembelajaran CIRC berbasis tutor sebaya. Tutor sebaya menurut Trianto (2011;82) dapat membantu siswa lain dalam memahami materi pelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa akan lebih mudah menerima keterangan yang diberikan temannya dan tidak ada keengganan untuk bertanya pada temannya (Djamarah dan Zein (2006:25). Oleh karena itu, laporan karya tulis ilmiah ini bertujuan untuk menjelaskan model pembelajaran CIRC yang bagaimana yang dapat meningkatkan keterampilan memahami teks lisan Bahasa Inggris dan aktivitas belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMP 3 Lubuk Pakam selama proses pembelajaran dimulai dari minggu ke dua Bulan Januari sampai dengan minggu terakhir Bulan Maret. Untuk memperoleh hasil yang diharapkan maka penelitian ini dilakukan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-A SMP Negeri 3 Lubuk Pakam yang berjumlah 24 orang dengan rincian 12 orang laki-laki dan 12 orang perempuan pada tahun pelajaran 2014/2015. Data pada penelitian ini adalah keterampilan memahami teks lisan Bahasa Inggris dan aktifitas belajar siswa.

Instrumen yang digunakan ada dua jenis. Untuk mengumpulkan data tentang keterampilan memahami teks lisan siswa digunakan test tertulis berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 item dan 4 *option*. Sedangkan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa digunakan lembar pengamatan aktifitas belajar.

Data yang diperoleh dianalisis dalam bentuk deskripsi. Data pada keterampilan memahami teks lisan dianalisis dengan cara membandingkan nilai rata-rata yang dicapai pada sebelum siklus dan siklus I serta II. Kemudian dianalisis juga persentase siswa yang mencapai nilai KKM (75) sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Tingkat aktivitas belajar siswa dianalisis dengan cara membandingkan persentase jumlah siswa yang aktif pada setiap siklus dan sebelum siklus.

Penelitian ini dilaksanakan dengan empat tahapan prosedur tindakan kelas pada setiap siklusnya, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus I proses pembelajaran menerapkan model CIRC. Sedangkan pada siklus II pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model CIRC berbasis Tutor sebaya.

Indikator keberhasilan model pembelajaran dalam artikel penelitian ini merujuk pada pendapat Mulyasa (2013:130). Penerapan model pembelajaran ini dinyatakan efektif bila ketuntasan belajar klasikal mencapai 85%. Maksudnya, jika persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai KKM mencapai 85% dari jumlah seluruh siswa.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan metode penelitian maka penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam empat tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklusnya. Hasil tahap perencanaan adalah disain rencana pelaksanaan pembelajaran, tes penilaian keterampilan memahami teks lisan Bahasa Inggris, lembar pengamatan aktifitas belajar siswa, lembar pengamatan kegiatan guru untuk siklus I dan II.

Penguasaan keterampilan memahami teks lisan dapat diperoleh dari pengolahan nilai hasil tes memahami teks lisan (*listening comprehension*) pada siklus I dan II. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk objektif tes yang terdiri dari 10 item dan 4 *option*.

Hasil penilaian prasiklus yang dilakukan terhadap 24 siswa kelas VII-A menunjukkan bahwa keterampilan mendengar untuk teks fungsional daftar barang sangat rendah. Secara klasikal nilai siswa hanya mencapai nilai rata-rata 2.7 dan tidak satupun siswa yang mencapai nilai KKM (0%) dengan rincian 3 orang memperoleh nilai 0, 1 orang memperoleh nilai 1, 7 orang memperoleh nilai 2, 6 orang memperoleh nilai 3, 4 orang memperoleh nilai 4, dan 3 orang memperoleh nilai 5. Sementara hasil

observasi aktivitas belajar siswa rendah karena hanya 6 orang yang menunjukkan perhatian dan partisipasi dalam proses pembelajaran ketika mengerjakan tugas kelompok dan kegiatan tanya jawab. Sementara ketika disuruh berlatih siswa enggan melakukannya, ketika ditugaskan menjawab tes siswa yang lain tidak mau melakukannya. Selain itu, rendahnya tingkat penguasaan kosa kata tentang daftar barang, lafal, dan strukturnya menjadi penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap teks lisan daftar barang.

Pada siklus pertama, hasil tes pemahaman teks lisan sudah menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa pada pra siklus, yakni 5.9. Siswa sudah menunjukkan antusias mereka dalam melakukan dialog secara berpasangan dalam penerapan model pembelajaran CIRC. Tetapi ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 50%. Ini berarti penerapan model pembelajaran CIRC belum efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas VII-A dalam memahami teks lisan berdasarkan indikator keefektifan suatu penerapan dalam penelitian yang dikembangkan oleh Mulyasa (2013). Hasil ini tentu saya bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya (Rasyid, 2004; Sukanto, 2006; Sunarti, 2009; Darwis, 2012) yang telah membuktikan keberhasilan dari penerapan model pembelajaran CIRC. Hal ini disebabkan masih ada 12 siswa yang enggan melaksanakan tugas yang sudah diberikan, sementara yang lain melaksanakan tugas berpasangan tapi masih melanggar aturan yang sudah ditetapkan. Ternyata berdasarkan observasi tidak semua berlatih menggunakan Bahasa Inggris dan mengikuti prosedur pembelajaran CIRC. Bagi peneliti sulit sekali memonitoring seluruh siswa secara keseluruhan. Hal yang sama juga dialami ketika ingin memberikan bimbingan bagi siswa yang menemukan kesulitan dalam pelafalan dan penguasaan kosa kata banyak membutuhkan waktu cukup lama. Selain itu, hasil test pada keterampilan mendengar menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan. Oleh karena itu tindakan kelas ini perlu dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran CIRC dengan berbasis tutor sebaya. Pemilihan tutor sebaya ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa yang memerlukan bimbingan ekstra dalam memahami kosa kata, pelafalan, tatabahasa, dan berlatih melakukan percakapan. Sehingga semua siswa mampu menggunakan Bahasa Inggris dan penggunaannya dapat dimonitor secara menyeluruh. Selain itu penerapan tutor sebaya juga didasari oleh pendapat ahli, Trianto (2011) dan Djamarah dan Zein (2006). Hasil penerapan pembelajara berbasis tutor sebaya ini sama dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Edy, dkk (2014), dan Sholi (2015). Pada siklus II ini semua siswa berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok dan berpasangan dan menunjukkan disiplin yang tinggi dalam mengikuti segala instruksi yang diberikan. Demonstrasi percakapan seluruhnya menggunakan Bahasa Inggris berdasarkan laporan yang disampaikan oleh setiap tutor teman sebaya. Seluruh pasangan mampu menyelesaikan dialog dalam waktu singkat dan menyelesaikan tugas pemahaman teks lisan dengan hasil yang memuaskan. Berdasarkan hasil test nilai rata-rata kelas mencapai 79.1. Dan persentase siswa yang mencapai nilai KKM meningkat menjadi 85% yaitu sekitar 21 orang dari total siswa. Sedangkan aktifitas belajar siswa meningkat karena semua siswa aktif selama pembelajaran menjadi 100%. Sementara pada sebelum siklus persentasenya hanya mencapai 25%. Tutor sebaya yang berjumlah 6 orang mampu membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai pengetahuan tentang tatabahasa dan kosa kata serta pengucapan teks lisan daftar barang serta memonitor penggunaan Bahasa Inggris ketika tahapan model CIRC dilaksanakan. Dengan demikian model pembelajaran CIRC harus dilaksanakan dengan paduan

tutor sebaya untuk pembelajaran siswa kelas VII SMP karena ini sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain bahwa tutor sebaya sangat membantu untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran.

SIMPULAN dan SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas yang dilaporkan dalam karya tulis ini ternyata Model pembelajaran CIRC yang diperkenalkan oleh Slavin tidak bisa meningkatkan keterampilan memahami tes lisan Bahasa Inggris secara signifikan karena hanya 50% saja siswa yang mencapai nilai KKM. Model pembelajaran CIRC berbasis tutor sebaya lah yang mampu meningkatkan persentase siswa yang mencapai nilai KKM hingga mencapai 83%. Selain itu dengan penerapan model pembelajaran CIRC berbasis tutor sebaya aktifitas belajar siswa meningkat menjadi 100%.

Berdasarkan kesimpulan yang dirumuskan maka disarankan untuk menerapkan model pembelajaran CIRC berbasis tutor sebaya untuk siswa SMP dikarenakan keterbatasan siswa dalam penguasaan Bahasa Inggris. Diharapkan penelitian ini menjadi sumber inspirasi untuk penelitian selanjutnya.

REFERENCES

- Darwis, M. B. (2012). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP 1 Lubuk Pakam. *Tesis*. Medan : Unimed
- Djamarah, S. B. dan Zein, A (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Edy, dkk., (2014). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual yang Berbasis Tutor Sebaya Berbantuan Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Gugus 8 Abianseml Badung Tahun Ajaran 2013 / 2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* .Vol. 2 No. 1 Tahun 2014.
- Mulyasa, E., (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. 3rd. Ed. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Rahmaini. (2007). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN SU Medan. *Tesis*. Medan: Unimed
- Rasyid, M. (2004). Efektifitas Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Kemampuan Awal terhadap Hasil Belajar Fisika. *Tesis*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rost, M. (2001). *Guide to Teaching English of Speakers of Other Languages*. United Kingdom: Cambridge University.

- Sharon, V.; & Thompson, S. (2004). *Research-Based Method Reading Instruction Grades K-3*. Alexandria, VA, USA: Association for Supervision & Curriculum Development.
- Sholi, Niken, I. (2015). Penerapan Model Tutor Sebaya pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris *Reported Speech* terhadap Hasil Belajar Peserta didik MAN Kota Probolinggo. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Vol. No. 1, Januari 2015; 126-132*.
- Sukanto. (2006). Pengaruh Strategi Pengorganisasian Pembelajaran dan Kemandirian Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Pengembangan Kurikulum di Fakultas Tarbiyah IAIN SU. *Tesis*. Medan; Unimed.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktek*. Penerjemah Narulita Yusron, Bandung: Nusa Media.
- Snow, Chaterine, C. (2002). *Reading for Understanding toward on R &D Program In Reading Comprehension*. Santa Monica: RAND Study Group.
- Sunarti. (2009). Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pendekatan Struktural di Kelas VIII SMPN 1 Sei Balai Asahan. *Skripsi*. Medan: FIS Unimed.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif –Progresif*. Jakarta: Kencana Perdana Group.

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN STEAM
(SAINS, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND MATHEMATICS)
BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN

ABAD 21

Deni Komarudin

SDN Pangauban Kabupaten Bandung Barat Provinsi Jawa Barat

Email: denikomarudin84@gmail.com

ABSTRAK

Implementasi pembelajaran STEAM (*Sains, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) berbasis lingkungan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan lingkungan yang terjadi di sekitar SDN Pangauban yang kondisinya sangat memperihatinkan, yaitu terjadinya pencemaran lingkungan di sekitar sekolah terutama di sungai Citarum yang terletak di belakang sekolah. Faktor penyebabnya adalah lemahnya kesadaran masyarakat sekitar termasuk peserta didik terhadap lingkungan. Selain itu, pembelajaran di kelas V SDN Pangauban masih bersifat konvensional, tidak berorientasi pada keterampilan proses dan pemanfaatan sumber belajar yang belum maksimal sehingga berpengaruh terhadap rendahnya motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan khususnya pelajaran sains masih terdapat 65% yang belum tuntas dan sisanya 35% yang tuntas, sedangkan untuk pelajaran matematika 62% yang belum tuntas dan 38% yang tuntas. Tujuan implementasi pembelajaran STEAM berbasis lingkungan adalah untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan dan untuk melatih keterampilan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21 yang meliputi keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*); kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*); komunikasi (*communication*) dan bekerjasama (*collaboration*). Hasil pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM berbasis lingkungan ini membantu peserta didik meningkatkan motivasi dan prestasi belajarnya, selain itu juga membantu meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan khususnya lingkungan sekitar sekolah.

Kata kunci: *Sains, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*

Pendahuluan

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 telah disebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi

manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan Nasional dalam rangka menghadapi tantangan abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia yaitu menjadikan masyarakat Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam persaingan dunia global melalui pembentukan masyarakat yang berkualitas dan memiliki keperibadian yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya. Tujuan Pendidikan Nasional yang telah tercantum dalam Undang-undang tersebut tentu saja dapat terwujud apabila dilakukannya upaya-upaya perbaikan di berbagai sektor pendidikan yang didalamnya termasuk perbaikan kualitas layanan terhadap peserta didik. Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah mengubah gaya hidup manusia dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Untuk itu pendidikan saat ini harus berupaya menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21 yang menuntut mereka memiliki sejumlah keterampilan hidup (*soft skills*) yang harus mereka kuasai. Tentu saja guru sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan dituntut untuk memiliki kemampuan mendesain pembelajaran yang dapat memberikan bekal keterampilan kepada peserta didiknya untuk menghadapi tantangan abad 21 tersebut, sehingga mereka dapat beradaptasi dan siap bersaing dalam memasuki abad 21 tersebut.

Adapun upaya yang guru lakukan untuk menghadapi tantangan abad 21 tersebut salah satunya adalah dengan mendesain pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM (*Sains, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*). Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM merupakan salah satu terobosan baru bagi pendidikan di Indonesia yang berupaya mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21, selain itu pendekatan STEAM juga bisa diintegrasikan dengan beberapa pendekatan lain diantaranya dengan pendekatan pembelajaran berbasis lingkungan. Melalui pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM berbasis lingkungan ini peserta didik dituntut untuk menguasai keterampilan pembelajaran abad 21 yang meliputi keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*); (2) kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*); (3) komunikasi (*communication*); dan (4) bekerjasama (*collaboration*). Tujuan implementasi pembelajaran STEAM berbasis lingkungan adalah untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan dan untuk melatih keterampilan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21.

Kenyataan yang terjadi pada pembelajaran di Kelas V SD Negeri Pangauban masih bersifat konvensional yaitu pembelajaran masih berpusat pada siswa (*student center*), tidak berorientasi pada keterampilan proses dan pemanfaatan sumber belajar yang belum maksimal juga pemberian pengalaman belajar langsung kepada peserta didik. Pembelajaran hanya disajikan dalam bentuk verbal sebagai pemahaman konsep dan hanya hafalan saja. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak mampu mengembangkan kemampuan dan keterampilannya dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan khususnya pelajaran sains masih terdapat 65% yang belum tuntas dan sisanya 35% yang tuntas, sedangkan untuk pelajaran matematika 62% yang belum

tuntas dan 38% yang tuntas. Fenomena ini sungguh sangat memperihatinkan, selain motivasi dan prestasi belajar peserta didik rendah, kesadaran mereka terhadap lingkungan pun rendah. Hal tersebut terbukti pada kondisi lingkungan sekitar sekolah yang bermasalah yaitu ketidaksadaran mereka yang membuang sampah sembarangan dan terjadinya pencemaran lingkungan tepatnya di sungai Citarum yang terletak di belakang sekolah. Pencemaran tersebut diakibatkan oleh tumpukan sampah dari rumah tangga maupun dari limbah industri.

Kajian Teori

1. Pendekatan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*)

STEAM adalah kepanjangan dari *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*. STEAM merupakan pendekatan yang dikembangkan dari STEM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*), di dalamnya mengajarkan ilmu sains, teknologi, teknik, seni dan matematika dalam satu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM merupakan suatu pembelajaran yang bersifat kontekstual, dimana peserta didik diarahkan untuk memahami gejala-gejala atau fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan dekat dengan diri peserta didik. Selain itu juga pendekatan STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang kontekstual dengan menggabungkan beberapa disiplin ilmu pengetahuan. Keterkaitan antara disiplin ilmu sains, teknologi, mesin, seni dan matematika maupun disiplin ilmu lainnya tidak bisa dipisahkan dalam pembelajaran. Hasil yang diharapkan dari pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik melalui pengintegrasian antara pengetahuan, konsep, dan keterampilan secara sistematis sehingga peserta didik memperoleh bekal keterampilan dari proses pembelajaran tersebut. Menurut Morrison dalam Stothlmann, Moore, & Roehrig, (2012:29) beberapa manfaat yang dihasilkan dari pendekatan STEAM adalah membuat peserta didik mampu memecahkan masalah menjadi lebih baik, menjadi innovator, inventors, berpikir logis, mandiri dan menguasai literasi teknologi.

Masing-masing disiplin ilmu dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM memiliki aspek yaitu: (1) *Science*, merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang alam dan fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya melalui kegiatan observasi dan penelitian untuk memperoleh fakta, konsep, prinsip dan hukum; (2) *Technology*, merupakan sarana pengaplikasian disiplin ilmu untuk menciptakan suatu produk berupa barang-barang dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia; (3) *Engineering*, merupakan studi mengenai bagaimana caranya mendesain dan mengkreasikan sebuah teknologi yang dihasilkan dari pengaplikasian disiplin ilmu dan proses penyelesaian masalah; (4) *Arts*, merupakan subjek dari hasil pembelajaran yang berfokus pada keterampilan proses dan menghasilkan produk dari kreativitas manusia dalam kehidupan sosialnya; dan (5) *Mathematics*, merupakan studi yang mempelajari tentang hubungan diantara kuantitas, angka, bentuk dan ruang (Dahlan : 2016).

Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM berbasis lingkungan dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran lain seperti *Problem Based Learning (PBL)*, *Project Based Learning (PjBL)* dan *Mathematics Realistic Education (RME)*. Alasan diintegrasikan dengan model pembelajaran lain adalah untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik yang mana peserta didik dituntut untuk berfikir kritis memecahkan masalah secara berkelompok (*collaboration*).

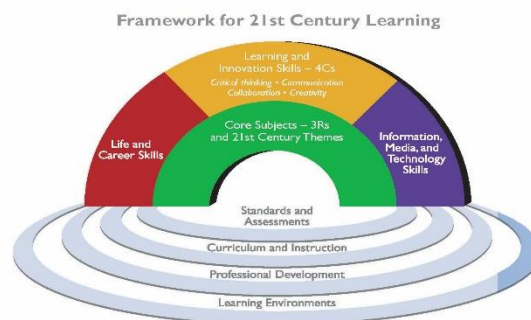
2. Pembelajaran berbasis lingkungan

Menurut Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar adalah pada lingkungan belajar. Pengertian lingkungan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sebuah keadaan sekitar yang mempengaruhi perkembangan dan tingkah laku manusia. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan merupakan pembelajaran yang menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar yang di dalamnya terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik untuk memperoleh suatu informasi dalam menyelesaikan suatu permasalahan pembelajaran. Pembelajaran berbasis lingkungan juga merupakan bentuk implementasi dari pendidikan lingkungan hidup yang memanfaatkan lingkungan sekitar untuk membantu proses pembelajaran. Adapun alasan mengapa lingkungan dijadikan sumber belajar yaitu: (1) sebagai sumber belajar; (2) sebagai sasaran belajar; (3) sebagai sarana belajar.

3. Keterampilan abad 21

Salah satu tantangan pendidikan saat ini yang dihadapi adalah membangun dan meningkatkan keterampilan abad 21, mengingat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat dan kemajuan di berbagai sektor kehidupan lainnya. Untuk itu pemerintah pun berupaya melakukan berbagai macam upaya untuk menghadapi abad 21 tersebut. Tujuan pendidikan nasional abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa yaitu mewujudkan masyarakat Indonesia yang bahagia dan sejahtera, dengan kedudukan yang terhormat, memiliki kedudukan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu memiliki keperibadian yang mandiri, berkemauan dan kemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya. Menurut Winarno Surakhmad dalam Wasitohadi terdapat empat sifat yang akan muncul di abad 21 yang mempengaruhi kehidupan dan peradaban manusia yaitu; (1) persaingan dan pertarungan hidup antar bangsa-bangsa tidak akan terbatas di bidang ekonomi saja melainkan bidang yang lainnya seperti bidang pendidikan, budaya dan ideologi; (2) terjadinya perubahan yang besar di dalam hampir semua bidang kehidupan dan perubahan tersebut akan berlangsung semakin berkembang; (3) peranan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mengambil posisi yang sentral yang langsung mempengaruhi tidak hanya gaya hidup manusia tetapi juga mempengaruhi nilai-nilai yang lainnya; (4) pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi, nilai-nilai moral dan agama akan terlepas dan bukan mustahil akan menimbulkan sistem nilai yang berbeda dari apa yang dikenal saat ini.

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah khususnya dalam sektor pendidikan untuk menghadapi tantangan abad 21 adalah melakukan perubahan struktur kurikulum pendidikan dengan mengintegrasikan beberapa muatan pelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh yang dikenal dengan kurikulum 2013. Maka oleh sebab itu guru sebagai ujung tombak keberhasilan pembelajaran berusaha untuk mewujudkan upaya pemerintah tersebut melalui penyusunan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan keterampilan abad 21. Menurut Hidayat dan Elizabeth (dalam Wijaya, Estetika dkk, 2016) bahwa guru harus mendesain dan mengelola pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan untuk mendorong peserta didik melakukan observasi, bertanya, menalar dan mengkomunikasikan. Hal tersebut tentu saja sesuai dengan tuntutan keterampilan abad 21. Maka dari itu guru harus berupaya mengembangkan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan abad 21, caranya adalah guru harus mulai melakukan perubahan yaitu mengubah pola pembelajaran dari yang konvensional menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Adapun yang termasuk keterampilan abad 21 yang harus dimiliki peserta didik adalah (1) keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*) dalam hal ini guru harus memberikan bekal kemampuan berpikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupannya termasuk permasalahan pembelajaran di kelasnya; (2) kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*) merupakan kemampuan menciptakan ide atau gagasan baru melalui dorongan dan stimulus yang dilakukan oleh guru; (3) komunikasi (*communication*) merupakan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan informasi secara lisan dan tulisan dan (4) bekerjasama (*collaboration*) merupakan bentuk interaksi peserta didik dalam bekerjasama dengan orang lain.



Sumber: <http://www.p21.org/storage/documents/1.p21framework2-pager.pdf>

Gambar 1 framework pembelajaran abad 21

Untuk mengembangkan pembelajaran abad 21 menurut Rohim, Bima dan Julian (UNY, 2016) harus memperhatikan hal penting diantaranya: (1) mendesain perencanaan pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) harus detail dan baik mampu menjelaskan semua proses yang akan dilakukan dan mengkombinasikan antara target yang diminta dalam kurikulum nasional; (2) memasukan unsur berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking*); (3) penerapan pola pendekatan dan model pembelajaran yang bervariasi; (4) mengintegrasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam

pembelajaran. Maka dari itu sebagai guru tentu saja kita harus berupaya mewujudkan pembelajaran abad 21 tersebut dengan memperhatikan berbagai macam hal yang diperlukan dan dapat dikembangkan untuk mewujudkannya.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan pendekatan STEAM pada pembelajaran sebenarnya merupakan bentuk integrasi dari beberapa mata pelajaran. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran dituntut untuk menjadi pembelajaran yang terpadu yang memiliki keterkaitan satu sama lainnya. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM sangat potensial dan bermakna untuk melatih peserta didik dalam memecahkan masalah yang terintegrasi dalam berbagai bidang keilmuan seperti sains, teknologi, dan matematika dalam masalah nyata kehidupan peserta didik. Pada implementasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM, pertama kali yang guru lakukan adalah dengan menganalisis kurikulum yaitu menentukan standar kompetensi dan indikator yang hendak dicapai pada pembelajaran. Kemudian setelah materi ditentukan guru menuangkannya dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada pelaksanaannya pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM tidak meski berurutan antara *science*, *technology*, *engineering*, *arts* dan *mathematics* namun disesuaikan dengan proses pembelajaran yang pertama kali dilakukan yang telah dituangkan dalam bentuk RPP. Pembelajaran STEAM dimulai dengan mengajak peserta didik berkeliling lingkungan sekitar sekolah, kebetulan letak SDN Pangauban berbatasan dengan sungai Citarum yang terkenal dengan pencemarannya sehingga kondisi lingkungan tersebut dijadikan sumber belajar yang tepat untuk peserta didik, karena mereka bisa melihat langsung fenomena yang terjadi di lapangan.

Berikut ini adalah kegiatan observasi dan kondisi lingkungan di sekitar SD Negeri Pangauban yang sangat memprihatinkan karena terjadi pencemaran sehingga perlu ditanggulangi oleh semua pihak termasuk guru dan peserta didik!



Gambar 2 kegiatan observasi dan kondisi lingkungan sekitar sekolah

Setelah peserta didik berada di lingkungan tersebut, melalui penjelasan guru peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai pembelajaran sains berbasis lingkungan. Indikator yang telah ditetapkan untuk pelajaran sains tersebut adalah siswa dapat menjelaskan tentang sifat-sifat air, kegunaan air, menjelaskan penyebab pencemaran air, dan menyebutkan dampak yang ditimbulkan dari pencemaran air. Selain itu peserta didik menentukan dan mengelompokkan jenis-jenis tumbuhan yang hidup di sekitar sungai Citarum tersebut berdasarkan bentuk daun dan bentuk akarnya.

Kemudian mereka mendiskusikan bersama kelompoknya di dalam kelas melalui bimbingan guru.



Gambar 3 kegiatan belajar peserta didik di dalam kelas

Selain mengajarkan mereka tentang sains, guru juga mengajarkan konsep *technology* dan *engineering* dengan menggunakan pendekatan *project based learning* dengan mengacu kepada indikator yang telah ditetapkan dalam RPP yaitu membuat alat teknologi sederhana dari sampah-sampah yang ditemukan di sekitar sungai Citarum, menggambar rancangan alat, kemudian menentukan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat rancangan alat tersebut. Pada kegiatan tersebut peserta didik menerapkan konsep *technology* dan *engineering* pada alat yang mereka buat. Adapun alat yang mereka buat adalah membuat kipas angin, senter, lampu hias dan helikopter dari sampah botol plastik yang mereka temukan di sekitar sungai Citarum.

Selain menggunakan botol bekas mereka mendesain alat tersebut dengan menggunakan dinamo bekas yang mereka peroleh dari mainan anak-anak yang sudah tidak terpakai seperti mobil-mobilan, sehingga terbentuklah karya teknologi sederhana berupakipas angin. Pada kegiatan tersebut mereka berkolaborasi bersama teman kelompoknya mengenai rancangan alat yang mereka buat. Pada kegiatan pembelajaran tersebut guru menanamkan keterampilan pembelajaran abad 21 yaitu peserta didik dapat menyelesaikan masalah dan berpikir kritis, berkreaitivitas dan berinovasi, berkolaborasi dan berkomunikasi.



Gambar 4 karya teknologi dan mesin dari botol bekas

Pada pembelajaran *arts* peserta didik membuat karya seni dari sampah-sampah yang mereka temukan di pinggir sungai seperti botolair mineral, triplek, dan sedotan. Dengan menerapkan prinsip 4R yaitu *reduce*, *reuse*, *recycle* dan *replace*.



Gambar 5 Hasil kreasi seni dari barang bekas

Setelah itu pembelajaran dilanjutkan dengan Matematika, adapun pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan pendekatan *Matematik Realistik Education (RME)*. RME adalah teori pembelajaran yang bertitik tolak dari hal-hal yang nyata bagi peserta didik, dengan menekankan keterampilan “*process of doing mathematics*” berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri (*student inventing*) dan pada akhirnya menggunakan matematika itu untuk menyelesaikan masalah baik individual maupun kelompok. Pembelajaran matematika dilakukan dengan pemberian masalah kepada peserta didik melalui lingkungan sekitar sungai. Guru memberikan masalah kepada peserta didik yang terbentuk dalam kelompok mereka dengan masalah yang berbeda. Adapun masalah yang diberikan guru adalah setiap kelompok diberikan bentuk kebun yang berbeda kemudian peserta didik menentukan luas dan keliling kebun tersebut. Selain itu mereka juga mencari sampah-sampah yang berbentuk bangun ruang seperti kardus dan botol air mineral. Setiap kelompok harus menentukan volume benda-benda tersebut untuk didiskusikan dalam kelompok mereka di kelas.



Gambar 6 kegiatan siswa belajar matematika dari lingkungan

Setelah implementasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM (*Sains, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) ternyata pembelajaran mengalami peningkatan, hal ini terbukti dari antusias peserta didik dalam pembelajaran dan perolehan nilai hasil belajar peserta didik seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Data hasil belajar peserta didik

Mata Pelajaran	Rata-rata nilai ulangan sebelum menggunakan STEAM	Rata-rata nilai ulangan setelah menggunakan STEAM	Presentase siswa yang tidak mencapai KKM sebelum menggunakan STEAM	Presentase siswa yang tidak mencapai KKM sebelum menggunakan STEAM
Sains	62,00	85,00	65%	95%
Matematika	57,00	80,00	62%	90%

Berdasarkan data dalam tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM dikatakan berhasil. Hal ini dibuktikan dari ketuntasan belajar setelah dimplementasikannya pendekatan STEAM dalam pembelajaran tersebut. Selain prestasi peserta didik meningkat, melalui pembelajaran STEAM berbasis lingkungan ini dapat meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan seperti pada gambar di bawah ini!



Gambar 7 bentuk kesadaran peserta didik terhadap lingkungan

Pada gambar tersebut peserta didik membersihkan lingkungan sekitar sekolah dengan mengelola lahan kosong belakang sekolah kemudian menanaminya dengan sayuran juga memanfaatkan kaleng dan plastik bekas sebagai media tanam sayuran. Selain itu juga mereka mengumpulkan sampah dari lingkungan sekitar sekolah seperti botol plastik kemudian mereka mendatangi pengepul sampah dan menjual sampah plastik tersebut sehingga dapat menghasilkan uang, hal ini menumbuhkan kesadaran pada diri mereka bahwa ternyata sampah mempunyai nilai ekonomi sehingga mereka tidak akan lagi membuang sampah sembarangan. Dengan demikian, kegiatan mereka tersebut dapat membantu mengurangi dampak pencemaran lingkungan yang terjadi di sekitar sekolah dan mereka menjadi sadar akan pentingnya menjaga lingkungan.

Kesimpulan dan Saran

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM merupakan suatu pembelajaran yang melatih dan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21. Dalam pelaksanaannya guru harus mampu mendesain pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan motivasi

juga prestasi peserta didik dalam belajar. Melalui STEAM siswa diajak untuk berpikir secara komprehensif dengan sehingga mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupannya melalui keterampilan yang mereka miliki yang meliputi keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*); (2) kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*); (3) komunikasi (*communication*); dan (4) bekerjasama (*collaboration*).

Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM di sekolah perlu diadakan upaya perbaikan-perbaikan diantaranya manajemen waktu supaya lebih efektif dan dalam pemanfaatan sumber belajar disesuaikan dengan karakteristik materi ajar yang akan disampaikan oleh guru, karena tidak semua materi ajar dapat diimplementasikan menggunakan pendekatan STEAM.

Daftar Pustaka

Dahlan, Ahmad.2017. *Pembelajaran Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM)*. Diunduh tanggal 16 April 2018.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) jilid VI

Rohim, Bima dan Julian.2016. *Belajar Dan Pembelajaran Di Abad 21*. Makalah untuk memenuhi tugas mata kuliah Kajian Media Pembelajaran. Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta

Stohlmann, M., Moore, T. J., & Roehrig, G. H. (2012). Considerations for teaching integrated STEM education. *Journal of Pre-College Engineering Education Research Journal of Pre-College Engineering Education ResearchJ-PEER) Journal of Pre-College Engineering Education Research*, 2(2), 1–28. <http://doi.org/10.5703/1288284314653>

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wijaya, Eestetika Yuni dkk.2016. *Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Volume I Tahun 2016, hlm 263-278

Wasitohadi.2017. *Penggunaan Teknologi dalam Pendidika:Tantangan Guru Pada Abad 21*.

<Http://ris.uksw.edu/download/makalah/kode/M01328> diakses 16 April 2018

<http://www.p21.org/storage/documents/1.p21framework2-pager.pdf> diakses tanggal 16 April 2018

Balkondes di Borobudur Sebagai Sarana Pembelajaran Luar Kelas Berbasis Kearifan Lokal Masa Kini

Devi Fitriasti

SDN Giripurno 1 Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah

dephyasthy30@gmail.com

ABSTRAK

Arus globalisasi memicu munculnya perilaku menyimpang di kalangan anak sekolah. Tawuran antar pelajar, kejahatan seks, dan pola hidup konsumtif merupakan dampak negatif globalisasi yang marak terjadi. Pembelajaran berbasis kearifan lokal yang sesuai dengan perkembangan masa kini menjadi salah satu cara mencegah dampak negatif dari globalisasi. Pembelajaran berbasis kearifan lokal bertujuan membentuk peserta didik yang mampu berpikir kritis, kreatif, komunikatif serta berkarakter yang mampu menghadapi tantangan abad 21. Pembelajaran berbasis kearifan lokal dilaksanakan dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mengasah keterampilan fisik maupun psikis. Dua puluh Balai Ekonomi Desa (Balkondes) di Borobudur yang tersebar di dua puluh desa hadir menyuguhkan tawaran baru sebagai sarana pembelajaran luar kelas berbasis kearifan lokal tanpa meninggalkan ciri khas budaya setempat. Pembelajaran luar kelas di Balkondes berupaya membekali peserta didik dengan kecakapan hidup untuk melakukan aktivitas harian sesuai dengan tujuan literasi yang didengungkan pemerintah. Keenam literasi dasar yang dipelajari yaitu bahasa dan sastra, numerasi, sains, ICT, finansial serta budaya dan kewarganegaraan. Selain potensi wisata yang dimiliki, Balkondes di Borobudur dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran masa kini yang memuat enam nilai karakteristik literasi dasar.

Kata kunci : *Balai Ekonomi Desa; Pembelajaran Luar Kelas; Kearifan Lokal*

PENDAHULUAN

Arus globalisasi membawa sejumlah dampak negatif yang menjadikan anak muda sebagai sasaran. Pola hidup konsumtif, kejahatan seks serta tawuran antar pelajar menjadi pemandangan setiap hari di layar kaca televisi. Salah satu upaya untuk menanggulangi dampak negatif globalisasi adalah melalui pendidikan. Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mandiri serta bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya mengedepankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga penerimaan terhadap diri yang tercermin pada perilaku hidup.

Tujuan pendidikan akan tercapai dengan memadukan ranah kognitif, afektif dan psikomotor pada setiap pembelajaran. Kearifan lokal yang dimiliki setiap daerah hadir sebagai jawaban dari pembelajaran yang berupaya untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan serta menanamkan nilai-nilai budi pekerti yang luhur. Pada era teknologi, tidak sulit untuk menghadirkan pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui layar lebar. Hanya saja, jangan sampai nilai yang terkandung dalam pembelajaran menjadi berkurang karena peserta didik kehilangan rasa memiliki dari kearifan lokal. Pembelajaran luar kelas dapat dilaksanakan agar aktifitas belajar dapat menumbuhkan karakter yang kuat. Balai Ekonomi Desa di Borobudur hadir

sebagai sarana pembelajaran luar kelas berbasis kearifan lokal masa kini yang menyuguhkan keindahan serta budaya yang kaya akan nilai karakter.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain : (1) Dampak negatif dari arus globalisasi, (2) Kearifan lokal yang mulai kehilangan daya tarik, (3) Pembelajaran di dalam ruangan kelas yang masih mendominasi.

Rumusan masalah yang diajukan adalah: (1) Bagaimana upaya mencegah dampak negatif globalisasi? (2) Bagaimana upaya memperkenalkan kearifan lokal pada generasi muda? (3) Bagaimana pembelajaran luar kelas berbasis kearifan lokal Balkondes di Borobudur dapat berjalan efektif?

Tujuan dari pembuatan makalah ini adalah memberikan wawasan bahwa selain sebagai daya tarik wisata, Balkondes di Borobudur dapat dijadikan sarana pembelajaran luar kelas berbasis kearifan lokal yang ada pada masa kini. Pembelajaran luar kelas di balkondes berupaya untuk menanamkan dan memperkuat budi pekerti sesuai dengan karakteristik literasi dasar.

KAJIAN TEORI

Balai Ekonomi Desa Di Borobudur

Menurut Muh Ariffudin Islam (2013:14) Taman Wisata Candi Borobudur dapat digolongkan ke dalam pembagian *Cultural Tourism* (pariwisata kebudayaan). Hal ini karena dalam kunjungan ke Borobudur, para wisatawan akan dimanjakan dengan adat istiadat, peninggalan masa lalu, monumen bersejarah, penemuan-penemuan besar yang dicapai saat ini, sampai pada kegiatan kesenian. Sebagai salah satu aset pariwisata Indonesia, brand Borobudur kuat dengan label yang dimilikinya, yaitu *World Heritage Sites* dari UNESCO. Status tersebut mampu meningkatkan citra yang berujung pada meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan, sehingga akan memberikan efek terhadap meningkatnya sarana dan pelayanan yang disediakan. Borobudur yang menjadi salah satu destinasi wisata di Indonesia, maka keberadaannya juga perlu dipublikasikan dan diarahkan menjadi warisan budaya internasional yang sangat layak untuk dikunjungi, sehingga unsur kepariwisataan menjadi bagian yang tidak dapat dilepaskan dan melekat kuat pada Borobudur.

Candi Borobudur masuk dalam 10 Destinasi Pariwisata Prioritas (DPP) yang digadang-gadang sebagai bali baru di Indonesia. Salah satu upaya yang ditempuh untuk memajukan pariwisata di Borobudur adalah dengan memajukan ekonomi setiap desa yang ada di Kecamatan Borobudur. Setiap desa harus ikut bergerak mendukung pariwisata Borobudur salah satunya dengan didirikannya Balai Ekonomi Desa (Balkondes) di Borobudur. Balkondes sebagai pusat kegiatan ekonomi dengan kearifan lokal masing-masing desa dibangun bekerjasama dengan BUMN. Balkondes dibangun dengan arsitektur rumah adat khas Jawa Tengah. Adapun dua puluh balkondes di Borobudur yaitu :

1. Balkondes Borobudur terletak di Dusun Ngaran, Desa Borobudur. Bagi penikmat kopi, balkondes ini menawarkan kopi khas pegunungan menoreh. Produk unggulan dari Balkondes Borobudur yaitu berbagai cinderamata khas Borobudur berupa gelang bambu, asbak bambu, kerajinan bambu dan gantungan kunci fiber glass hewan.
2. Balkondes Bigaran berada 10 km dari Candi Borobudur. Pengolahan coklat menjadi daya tarik dari balkondes ini.

3. Balkondes Bumiharjo terletak 2 km utara Candi Borobudur. Kampung dolanan nusantara menjadi wisata edukasi bagi anak-anak. Pengunjung akan menemukan berbagai permainan tradisional seperti engklek, sunda manda, dakon, terompah panjang dan lainnya.
4. Balkondes Candirejo terletak 4 km di sebelah timur kawasan Candi Borobudur. Menikmati pemandangan kali Elo serta rafting menggunakan gethek menjadi daya tarik dari balkondes ini.
5. Balkondes Giripurno terletak 8 km dari Candi Borobudur yang menyimpan pesona alam kaki pegunungan menoreh. Peternakan kambing etawa dan penyulingan cengkeh menjadi daya tarik desa Giripurno.
6. Balkondes Giritengah terletak 5 km dari kompleks Taman Wisata Candi Borobudur. Desa Giritengah menyimpan peninggalan cerita sejarah yang sangat bernilai, yakni sejarah perjuangan Pangeran Diponegoro pada masa perang kemerdekaan (1825-1830).
7. Balkondes Karanganyar terletak 6 km dari Candi Borobudur. Karanganyar menyimpan potensi berupa kerajinan gerabah. Oleh karena itu, Karanganyar dikembangkan menjadi *Pottery Academy*.
8. Balkondes Karangrejo terletak 3 km dari Candi Borobudur. Punthuk Setumbu dan wisata alam banyak ditemukan di desa ini. Balkondes Karangrejo dikembangkan menjadi kampung organik.
9. Balkondes Kebonsari terletak 5 km dari Candi Borobudur. Kampung bambu ampel menjadi ciri khas dari Kebonsari. Pengunjung dapat belajar membuat berbagai kerajinan dari bambu.
10. Balkondes Kembanglimus terletak 3 km dari Candi Borobudur menawarkan agrowisata dan kuliner mangut beong sebagai unggulan desa ini.
11. Balkondes Kenalan terletak 14 km dari Candi Borobudur. Agro Pandan Wangi menjadi produk unggulan Balkondes Kenalan. Pengunjung akan diajak melihat cara membuat kerajinan dari pandan.
12. Balkondes Majaksingi menyajikan panorama pegunungan yang masih asri. Bahkan jika beruntung, pengunjung bisa melihat monyet yang masih betah tinggal di daerah Majaksingi.
13. Balkondes Ngadiharjo berada 5 km dari Candi Borobudur. Sebagai Galeri Jelajah Menoreh, Ngadiharjo menjadi gerbang pintu masuk untuk menikmati keindahan pegunungan Menoreh.
14. Balkondes Ngargogondo berada 3 km dari Candi Borobudur. Ngargogondo dikenal sebagai desa bahasa sehingga pengunjung yang berminat mempelajari bahasa inggris dalam waktu singkat bisa belajar di desa ini.
15. Balkondes Sambeng berada 6 km dari Candi Borobudur. Emping Telo menjadi produk unggulan dari Sambeng.
16. Balkondes Tanjungsari berada 3 km dari Candi Borobudur. Pembuatan tahu menjadi produk andalan Tanjungsari. Selain itu, Tanjungsari juga menyimpan nilai sejarah dengan ditemukannya lima buah benda purbakala peninggalan Belanda.
17. Balkondes Tegalarum berada 4 km dari Candi Borobudur. Tegalarum menyimpan pesona berupa pemandangan pegunungan yang memukau.
18. Balkondes Tuksongo berada 2 km di selatan Candi Borobudur. Memadukan wisata berbasis teknologi inovatif, Balkondes Tuksongo menjadi *digital heritage village*.

19. Balkondes Wanurejo merupakan gerbang budaya memasuki kawasan wisata Borobudur. Wisata budaya dimulai dari mengunjungi Museum Gunoroso di Pondok Tingal yang menyimpan wayang khas nusantara. Dongeng anak dan latihan tari bagi anak-anak sering diadakan di Balkondes Wanurejo.
20. Balkondes Wringinputih berjarak 2,3 km dari Candi Borobudur. Bale Bambu Klatakan menjadi magnet tersendiri untuk menarik minat pengunjung.

Sarana Pembelajaran Luar Kelas

Sarana pembelajaran adalah semua perangkat peralatan, bahan, dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan yang menunjang tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sarana pembelajaran berfungsi menunjang kelancaran pelaksanaan kegiatan pendidikan serta memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Iis Alviah, 2017:1).

Pembelajaran luar kelas adalah suatu pembelajaran yang dilakukan di luar kelas dengan memanfaatkan lingkungan alami ataupun buatan agar tercipta suasana yang menyenangkan bagi peserta didik.

Memanfaatkan lingkungan sebagai sarana pembelajaran memiliki banyak keuntungan. Beberapa keuntungan tersebut antara lain :

1. Menghemat biaya, karena memanfaatkan benda yang ada di lingkungan.
2. Praktis dan mudah dilakukan, tidak memerlukan peralatan khusus seperti listrik.
3. Memberikan pengalaman yang riil kepada siswa, pelajaran menjadi lebih konkrit, tidak verbalistik.
4. Karena benda-benda tersebut berasal dari lingkungan siswa, maka benda-benda tersebut akan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hal ini juga sesuai dengan konsep pembelajaran kontekstual (*contextual learning*).
5. Pelajaran lebih aplikatif, maksudnya materi belajar yang diperoleh siswa melalui media lingkungan kemungkinan besar akan dapat diaplikasikan langsung, karena siswa akan sering menemui benda-benda atau peristiwa serupa dalam kehidupannya sehari-hari.
6. Lingkungan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan media lingkungan, siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan benda, lokasi atau peristiwa sesungguhnya secara alamiah. - Lebih komunikatif, sebab benda dan peristiwa yang ada di lingkungan siswa biasanya mudah dicerna oleh siswa, dibandingkan dengan media yang dikemas (Husamah, 2013:24)

Kearifan Lokal Masa Kini

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat "*local wisdom*" atau pengetahuan setempat "*local knowledge*" atau kecerdasan setempat "*local genius*" (R. Hendra, 2013:1).

Pada perkembangan teknologi masa kini, kearifan lokal sering diabaikan karena dianggap ketinggalan zaman atau kuno. Padahal, nilai luhur yang terkandung dalam kearifan lokal berpengaruh terhadap karakteristik peserta didik pada umumnya. Nilai luhur tercermin dari enam literasi dasar sebagai bekal kecakapan hidup dalam melakukan aktivitas keseharian. Memperkenalkan kearifan lokal pada generasi muda masa kini tidak serta merta bisa diterima dengan tangan terbuka. Perlu penyesuaian

dengan masa kini agar peserta didik merasa tidak digurui dan dipaksa untuk melestarikan kearifan lokal. Balai ekonomi desa yang tersebar di dua puluh desa di Kecamatan Borobudur hadir sebagai kearifan lokal warisan budaya desa setempat dengan wajah baru yang menyesuaikan dengan perkembangan masa kini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat dirumuskan gagasan untuk mengaitkan potensi unggulan di setiap balai ekonomi desa yang ada di Borobudur dengan kegiatan pembelajaran luar kelas untuk mengasah literasi dasar peserta didik. Rekapitulasi potensi keunggulan, pembelajaran dan literasi dasar tersaji dalam tabel 1.

Tabel 1. Kaitan keunggulan balkondes dengan literasi dasar

No	Nama Balkondes	Potensi Unggulan	Pembelajaran	Literasi Dasar
1	Borobudur	Kopi Khas Menoreh	IPS : Mengenal Sumber Daya Alam	Numerik
2	Bigaran	Pengolahan coklat lokal	IPS: Mengenal Sumber Daya Alam	Finansial
3	Bumiharjo	Kampung Dolanan Nusantara	SBK: tembang dolanan anak	Budaya dan kewarganegaraan
4	Candirejo	Rafting dengan gethek	IPS: Menyebutkan manfaat sungai	Bahasa dan Sastra
5	Giripurno	Peternakan Etawa dan Penyulingan Cengkeh	IPA: mengetahui Kandungan dari susu etawa dan proses penyulingan cengkeh	Sains
6	Giritengah	Sejarah Pangeran Diponegoro	IPS: Menggunakan diagram batang membandingkan ketersediaan bahan pangan padazaman Diponegoro dengan konsumsi pangan peserta didik	Numerasi
7	Karanganyar	Kerajinan gerabah	IPA: Mempelajari perubahan bentuk	Sains
8	Karangrejo	Kampung Organik	IPA: Belajar budidaya tanaman organik	Sains
9	Kebonsari	Kerajinan Bambu	SBK: kerajinan anyaman sederhana dari bambu	Budaya dan kewarganegaraan
10	Kembanglimus	Agrowisata dan Kuliner Beong	IPA: Menuliskan proses pertumbuhan beberapa tanaman	Sains
11	Kenalan	Kerajinan Pandan	SBK: Membuat anyaman tikar pandan	Budaya dan kewarganegaraan
12	Majaksingi	Panorama	IPA: Memahami	Sains

		pegunungan	terjadinya gunung meletus	
13	Ngadiharjo	Gerbang Jelajah Menoreh	IPS: Mennceritakan batas-batas wilayah kecamatan	Bahasa dan sastra
14	Ngargogondo	Desa Bahasa	Bahasa Inggris: Mempelajari bahasa percakapan asing	Bahasa dan Sastra
15	Sambeng	Emping Telo	Matematika: Menghitung biaya produksi	Numerasi
16	Tanjungsari	Pembuatan Tahu	IPS:Membuat grafik produksi tahu	Numerasi
17	Tegalarum	Pemandangan Pegunungan	SBK: Menggambar pemandangan alam	Budaya dan kewarganegaraan
18	Tuksongo	<i>Digital Heritage Village</i>	TIK:Mengenal parkir digital	Digital
19	Wanurejo	Museum Wayang dan tari anak tradisional	SBK: Memperagakan tari anak dan mengenal wayang	Budaya dan kewarganegaraan
20	Wringinputih	Bale Bambu Klathakan	SBK: Mengenal seni kriya setempat	Budaya dan kewarganegaraan

Berdasarkan tabel di atas, pembelajaran luar kelas dengan memanfaatkan balai ekonomi desa sebagai sarana pembelajaran berbasis kearifan lokal masa kini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi numerik di Balkondes Borobudur. Peserta didik diajak mengenal kopi sebagai keunggulan Sumber Daya Alam (SDA) lokal. Peserta didik mengenal berbagai jenis kopi serta harga masing-masing.
2. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi finansial di Balkondes Bigaran. Peserta didik melihat proses pengolahan coklat kemudian memperhitungkan biaya produksi.
3. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi budaya di Balkondes Bumiharjo. Peserta didik diajak guru untuk bermain dolanan tradisional seperti dakon, gobak sodor, dan engklek. Nilai yang diambil adalah kerjasama, kejujuran dan percaya diri.
4. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi bahasa dan sastra di Balkondes Candirejo. Peserta didik menyebutkan manfaat sungai dengan bahasa yang baik dan benar.
5. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi sains di Balkondes Giripurno. Peserta didik diajak melihat peternakan etawa dan penyulingan cengkeh. Peserta didik membuat bagan kandungan gizi pada susu kambing etawa.
6. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi numerasi di Balkondes Giritengah. Peserta didik

- diajak membuat diagram perbandingan persediaan makanan pada zaman Diponegoro dengan konsumsi pangan peserta didik saat ini.
7. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi sains di Balkondes Karanganyar. Peserta didik diajak belajar perubahan bentuk tanah liat menjadi aneka kerajinan gerabah seperti guci, kuali, dan celengan.
 8. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi sains di Balkondes Karangrejo. Peserta didik diajak belajar bercocok tanaman organik.
 9. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi budaya di Balkondes Kebonsari. Peserta didik diajak terjun langsung membuat kerajinan sederhana berupa anyaman bambu.
 10. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi sains di Balkondes Kembanglimus. Peserta didik diajak menuliskan ciri-ciri tumbuhan pada tanaman agrowisata.
 11. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi budaya di Balkondes Kenalan. Peserta didik diajak mempraktekan cara membuat tikar pandan.
 12. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi sains di Balkondes majaksingi. Peserta didik diajak mengamati gunung, kemudian menyebutkan tanda peristiwa gunung meletus.
 13. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi bahasa dan sastra di Balkondes Ngadiharjo. Peserta didik diajak mengamati batas pegunungan yang mengelilingi Kabupaten Magelang.
 14. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi bahasa dan sastra di Balkondes Ngargogondo. Peserta didik diajak mempraktikan percakapan bahasa inggris sederhana di desa bahasa Ngargogondo.
 15. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi numerasi di Balkondes Sambeng. Peserta didik diajak melihat pembuatan emping telo serta menghitung biaya produksi.
 16. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi numerasi di Balkondes Tanjungsari. Peserta didik diajak melihat proses pembuatan tahu serta membuat grafik pembuatan tahu.
 17. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi budaya di Balkondes Tegalarum. Peserta diajak menggambar panorama alami pegunungan. Nilai yang muncul yaitu estetika.
 18. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi digital di Balkondes Tuksongo. Peserta didik akan dikenalkan dengan pembayaran *digital cash*, tiket wisata *online*, *home automation* dan *smart parking*.
 19. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi budaya di Balkondes Wanurejo. Peserta didik diajak mempraktekan gerak tari tradisional sederhana.

20. Peserta didik bersama guru melaksanakan pembelajaran luar kelas untuk mengasah keterampilan literasi budaya di Balkondes Wringinputih. Peserta didik diajak membuat seni kriya dari bambu.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal yang tersebar di dua puluh desa di Kecamatan Borobudur menjadi pilihan baru sebagai sarana pembelajaran yang memuat enam karakteristik literasi dasar sesuai dengan keunggulan potensi desa masing-masing. Adapun keunggulan dari pemanfaatan Balai Ekonomi Desa (Balkondes) di Borobudur sebagai sarana pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Dekat dengan lingkungan sekolah dasar sehingga mudah dilakukan
- b. Biaya yang murah karena tidak dikenakan tarif masuk
- c. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mengenal potensi keunggulan desa di daerah tempat tinggal
- d. Peserta didik belajar sambil berwisata sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan
- e. Pembelajaran kontekstual yaitu mengkaitkan potensi unggulan desa dan materi pelajaran sesuai dengan enam karakteristik literasi dasar sehingga peserta didik memahami makna materi pembelajaran sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Perkembangan zaman membawa beberapa dampak negatif di kalangan anak usia sekolah. Masalah ini mendorong guru untuk bergerak maju menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta menanamkan nilai karakter tanpa meninggalkan nilai-nilai luhur budaya setempat. Pembelajaran luar kelas berbasis kearifan lokal menjadi alternatif agar peserta didik tidak merasa jenuh di dalam kelas serta mempelajari kearifan lokal sebagai warisan budaya yang kaya akan nilai karakter. Dua puluh Balai Ekonomi Desa (Balkondes) di Borobudur pantas dilirik sebagai sarana pembelajaran luar kelas berbasis kearifan lokal yang menyimpan potensi wisata edukatif sehingga mampu mengasah enam literasi dasar yaitu bahasa dan sastra, numerasi, finansial, ICT, sains serta budaya dan kewarganegaraan. Dengan menggabungkan belajar sambil berwisata akan memunculkan keterampilan peserta didik yang mampu berpikir kritis, kreatif, komunikatif serta berkarakter sesuai dengan tuntutan abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Ilham, Muh.(2013). *Peran Brand Borobudur Dalam Pariwisata Dan World Heritage*. <http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/dewaruci/article/view/1129/1123>, diunduh di Magelang, 17 April 2018.
- Alviah, Iis. (2017). *Sarana dan Prasarana Pembelajaran*. <https://civitas.uns.ac.id/IisAlviah/2017/05/03/sarana-dan-prasarana-pembelajaran/> , diunduh di Magelang, 18 April 2018.
- Husamah. (2013) . *Pembelajaran Luar Kelas (Outdoor Learning)*. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/research-report/article/viewFile/1214/1425>, diunduh di Magelang 19 April 2018.
- Hendra, R. (2013). *Kearifan Lokal*. <https://repository.unri.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/3660/BAB%20II%20BARU.pdf?sequence=4>, diunduh di Magelang 19 April 2018.

Penggunaan Komik Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VA SDN NO. 86 Kota Gorontalo pada Materi Cahaya

Dewi Hastaty Lanusi

SDN NO. 86 KOTA GORONTALO

Dewilanus77@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya peran serta peserta didik dalam proses pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar mereka. Karena apabila saat proses pembelajaran mereka hanya duduk diam sambil mendengarkan ceramah guru, pesan yang dikemukakan dalam pembelajaran tersebut tidak akan membekas dalam ingatan mereka, dan masalah inilah yang seringkali peneliti temui di lapangan, yaitu kurangnya ketersediaan media yang dapat meningkatkan peran aktif peserta didik yang berakibat pada rendahnya hasil belajar. Karena itulah peneliti menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran yang menarik dan tentunya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik melalui penggunaan komik digital. Metode penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas V A SDN No. 86 Kota Gorontalo yang berjumlah 23 orang. Instrumen penelitian adalah lembar pengamatan dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata kelasnya mencapai 65%, artinya masih ada 8 peserta didik yang belum tuntas. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan sebesar menjadi 91%. Dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan Komik Digital ternyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V A SDN No. 86 Kota Gorontalo pada materi Cahaya.

Kata kunci: Hasil Belajar; Media Pembelajaran; Komik Digital

Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan inti kegiatan yang menentukan keberhasilan suatu upaya pendidikan. Karena itulah proses pembelajaran harus diusahakan berjalan sebaik mungkin, dalam keseluruhan kegiatan proses pembelajaran berbagai unsur pendidikan terlibat didalamnya, diantaranya guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, materi, kurikulum, media dan evaluasi. Unsur media adalah unsur utama pendidikan yang menyatu dalam suatu kegiatan proses pembelajaran yang menyeluruh. Setiap unsur saling menunjang membangun bentuk nyata proses pembelajaran.

Agar memperoleh hasil belajar optimal maka kita harus mengoptimalkan pula proses pembelajaran. Janganlah mengharap output bagus jika mengabaikan proses pembelajarannya. Proses pembelajaran kita usahakan berjalan sebaik mungkin menggunakan media pembelajaran. Sebab kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, maksudnya didalam kegiatan pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari seorang guru kepada peserta didik. (Susilana dan Riyana, 2009:2). Pesan itu akan diterima dengan baik jika guru menyampaikan pesan itu dengan jelas. Kadangkala ketika proses menyampaikan pesan tersebut mengalami kendala berupa keterbatasan peserta didik secara psikologi maupun fisik, kultur maupun

lingkungan, dan lain sebagainya. Untuk memperkecil beragam keterbatasan tersebut perlu menggunakan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran..

Rendahnya peran serta peserta didik dalam proses pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar mereka. Karena apabila saat proses pembelajaran mereka hanya duduk diam sambil mendengarkan ceramah guru, pesan yang dikemukakan dalam pembelajaran tersebut tidak akan membekas dalam ingatan mereka, dan masalah inilah yang seringkali peneliti temui di lapangan, yaitu kurangnya ketersediaan media yang dapat meningkatkan peran aktif peserta didik yang berakibat pada rendahnya hasil belajar. Adapun hasil belajar peserta didik di Kelas VA SDN No. 86 Kota Gorontalo pada mata pelajaran IPA terutama pada materi Cahaya ketuntasannya sebesar 52% atau masih separuh belum mencapai ketuntasan.

Tentunya hal ini tidak bisa didiamkan saja, dan harus dicarikan solusinya, untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, dengan hasil belajar yang lebih baik, maka guru haruslah kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran. Karena itu penting bagi seorang guru untuk mengetahui cara merancang, memilih dan membuat media yang relevan dengan tujuan yang akan dicapai.

Setiap kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam kegiatan pembelajaran, guru memegang peranan penting dan bertanggung jawab dalam upaya membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik. Menurut Malino (2012) hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu: “1) Faktor dari dalam diri peserta didik, meliputi kemampuan yang dimilikinya, minat belajar, motivasi dan perhatian, ketekunan, faktor fisik dan psikis, dan 2) Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran”. Faktor-faktor tersebut hendaknya menjadi perhatian guru, sehingga dengan pengertian dan pemahaman terhadap anak didik itu dapat membantu dan mempermudah guru dalam mengemban tugasnya sebagai dengan baik.

Lavayette (2013) berpendapat bahwa: “*Student learning outcomes are the accumulated knowledge, skills, and attitudes*”, yang berarti bahwa hasil belajar peserta didik adalah akumulasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jelaslah hasil belajar bukan hanya dinilai dari segi pengetahuan saja, tetapi keterampilan dan sikap juga perlu mendapat perhatian.

Berdasarkan pendapat para ahli penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar ialah hasil yang dicapai oleh peserta didik sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran yang meliputi sikap, keterampilan dan pengetahuan

Berdasarkan hal diatas, maka peneliti menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran, Menurut Wikipedia komik digital adalah **komik yang dibuat tidak menggunakan printed material**, yaitu dengan menggunakan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu. Dalam hal ini biasanya dilakukan oleh si mesin pintar seperti **komputer, gadget**, dan sejenisnya. Dalam membuat komik digital banyak aplikasi yang dapat kita gunakan namun dalam hal ini peneliti memilih menggunakan aplikasi Cartoon Story Maker dan Screencast O Matic.

Peneliti memilih penggunaan komik digital unsebagai media dalam pembelajaran karena sangat mudah membuatnya dan hanya membutuhkan waktu yang singkat serta biaya yang murah. Hanya bermodalkan laptop dan saja kita dapat menciptakan media yang menarik.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan Komik digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas VA pada Materi Cahaya di SDN No. 86 Kota Gorontalo?”

Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas VA SDN No. 86 Kota Gorontalo pada materi Cahaya melalui penggunaan media Komik digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang meliputi 4 tahap yaitu; perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*). (Arikunto, dkk, 2007:104)

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan, sejak bulan Februari hingga bulan April 2016. Tempat pelaksanaan penelitian ini di kelas V (Lima) A SDN No. 86 Kota Gorontalo.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VA SDN No. 86 Kota Gorontalo, Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 23 orang. Yang berusia rata-rata 10-12 tahun dengan latar belakang sosial dan ekonomi yang bervariasi.

Variabel penelitian

Mengingat penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka tekanan dalam penelitian ini ialah pada proses pembelajarannya, dengan mengoptimalkan proses pembelajaran dan menggunakan media *komik digital*.

Sumber Data Penelitian

Sumber data berasal dari data tentang hasil belajar peserta didik dalam setiap siklus.

Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penilaian dalam penelitian ini adalah:

- Instrumen pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran
- Tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik

Teknik Pengolahan Data

Data hasil belajar untuk mengetahui tingkat ketuntasan secara individual menggunakan formula:

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{Skor maksimal item soal}} \times 100$$

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis tindakan sebagai berikut: “Jika digunakan media *Komik digital* maka hasil belajar peserta didik Kelas VA SDN No. 86 Kota Gorontalo pada Materi Cahaya akan meningkat”.

Indikator Kinerja

Adapun indikator kinerja penelitian tindakan kelas ini adalah apabila minimal 80% peserta didik sudah mencapai ketuntasan atau minimal sebanyak 18 peserta didik sudah mendapat nilai minimal 75

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan data awal diketahui bahwa nilai rata-rata kelas untuk mata pelajaran IPA khususnya materi Cahaya masih rendah, yaitu sebesar 52% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68,4%. Karena itulah penelitian ini dilaksanakan dengan mengoptimalkan proses pembelajarannya.

Berikut akan diuraikan hasil penelitian yang telah dilakukan sebanyak 2 siklus.

1. Siklus I

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, instrumen tes, instrumen pengamatan serta komik digital sebagai media pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Pengambilan data pada siklus I dilakukan secara bersama-sama oleh peneliti bersama guru mitra. Kegiatan peneliti dengan peserta didik diamati oleh guru mitra selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru mitra melaksanakan pengamatan dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya. Berikut akan diuraikan hasil pengamatan guru mitra terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

c. Pengamatan

(1) Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan guru mitra sebagai observer dapat dilihat bahwa secara umum kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan urutan yang tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Peserta didik merespon dengan baik dan antusias atas pertanyaan guru .
- 2) Guru menampilkan tayangan komik digital yang berisi tentang materi cahaya
- 3) Adanya keterkaitan antara materi pembelajaran dengan realita kehidupan.
- 4) Guru memberikan alternatif pemecahan masalah atas kesulitan yang dihadapi peserta didik.
- 5) Pada akhir pembelajaran guru meminta peserta didik memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari.

Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki diantaranya:

1. Guru sebagai fasilitator hendaknya lebih intens dalam memantau kegiatan setiap kelompok, agar peserta didik dalam melakukan kegiatannya benar-benar terarah dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diharapkan.
2. Guru hendaknya konsisten dengan waktu yang telah ditetapkan agar tidak terlalu lama pada satu kegiatan sehingga kegiatan yang lain terabaikan atau terkesan tergesa-gesa.
3. Pada saat guru menugaskan peserta didik untuk mengerjakan tugas kelompoknya sekaligus diskusi kelompok, diingatkan bahwa mereka dibatasi oleh waktu dan tugas mereka harus selesai sampai pada batas waktu yang telah ditentukan.

(2) *Hasil Belajar Peserta Didik*

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I terdapat 15 orang peserta didik atau 65% yang sudah tuntas dan 8 orang atau 35% belum tuntas.

d. Refleksi

Dari hasil data tersebut kesimpulannya adalah:

1. Hasil belajar peserta didik mulai meningkat karena dari rata-rata kelas 52% menjadi 65%.
2. Pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan skenario dalam RPP, hanya saja guru harus lebih intens dalam memantau kegiatan kelompok dan harus konsisten dengan waktu yang telah ditetapkan.
3. Masih terdapat 8 peserta didik yang hasil belajarnya rendah sehingga mereka belum memenuhi kriteria ketuntasan.
4. Guru hendaknya memperhatikan waktu dan memenej pembagian waktu dengan efektif.
5. Sebaiknya guru lebih intens dalam memantau kegiatan setiap kelompok.

Berdasarkan hasil diatas, masih diperlu dilaksanakan siklus II untuk memperbaiki segala kekurangan pada siklus I.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan RPP2, instrumen pengamatan serta media pembelajaran berupa komik digital yang menggunakan foto dari siswa di kelas itu ketika mereka melakukan eksperimen pada siklus sebelumnya.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan pada bulan Maret 2016, dengan dibantu oleh seorang guru sebagai mitra yang bertugas untuk mengamati pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran.

c. Pengamatan

Berikut akan dipaparkan hasil pengamatan dan hasil belajar peserta didik.

(1) *Hasil Pengamatan Kegiatan Belajar Mengajar*

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan skenario RPP. pembagian waktu berlangsung efektif dan semua konsisten terhadap waktu yang ditetapkan, guru juga lebih giat memantau peserta didik dalam melakukan kegiatan kelompok sehingga pembelajaran berlangsung lancar. Peserta didik sangat antusias

ketika mereka melihat tayangan komik digital yang menampilkan tentang materi cahaya yang dikemas dalam gambar-gambar mereka sendiri.

(3) *Hasil Belajar Peserta Didik*

Berdasarkan hasil belajar pada siklus II ketuntasan mencapai 91% atau sebanyak 21 siswa yang sudah mengalami ketuntasan.

d. Refleksi

Dari hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari nilai hasil evaluasi belajar, pada siklus I masih ada 8 peserta didik atau 35% yang belum tuntas dan setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, yang tidak tuntas 2 orang saja atau sebesar 9%. Ketidaktuntasan kedua peserta didik itu mungkin disebabkan karena mereka cenderung introvert, suka menyendiri, pendiam dan kurang suka bergaul, sehingga saat kegiatan kelompok mereka lebih banyak pasif.
2. Pembelajaran sudah berjalan lancar sesuai dengan rencana dan skenario dalam RPP.
3. Dari penjelasan di atas, jelaslah bahwa siklus selanjutnya tidak diperlukan lagi karena apa yang menjadi tujuan penelitian sudah tercapai.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VA SDN NO. 86 Kota Gorontalo, dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan *Komik digital* sebagai media pembelajaran telah terwujud dengan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran disetiap siklus.

Hasil yang diperoleh pada siklus I dijadikan tolok ukur untuk melaksanakan siklus II dengan memperhatikan hal-hal yang menjadi catatan pada siklus I, Misalnya adanya peserta didik yang enggan bekerjasama diberi bimbingan bagaimana cara bekerjasama yang baik, cara mengemukakan pendapat dengan tidak menyinggung perasaan teman, dan cara menghargai pendapat teman.

Disamping itu penggunaan komik digital dengan memanfaatkan gambar dari peserta didik itu sendiri membuat mereka antusias dan lebih bersemangat lagi dalam menyimak isi komik yang ditayangkan sehingga secara tidak langsung pesan-pesan pembelajaran yang hendak disampaikan dapat mereka terima dengan baik.

Selain itu yang menjadi kekurangan guru di siklus I dibenahi pada siklus II contohnya kurang efektifnya waktu dan kurangnya perhatian guru terhadap kegiatan kelompok. Sehingga terdapat peningkatan hasil belajar pada siklus II, yaitu sebesar 26% dari nilai rata-rata 65 menjadi 91%.

Peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan komik digital dengan memanfaatkan gambar peserta didik yang bersangkutan akan menarik perhatian dan minat peserta didik itu sendiri sehingga mereka termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Berdasarkan gambaran data dan pembahasan sebagaimana diuraikan diatas maka hipotesis tindakan, “Jika digunakan media *Komik digital* maka hasil belajar peserta didik Kelas V A SDN No. 86 Kota Gorontalo pada materi Cahaya akan meningkat” telah terbukti dan teruji dengan benar.

KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada siklus I prosentase ketuntasan barulah mencapai 65%, artinya masih ada 8 peserta didik yang belum tuntas. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 26%, dari nilai rata-rata 65% menjadi 91%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *komik digital* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V A SDN No. 86 Kota Gorontalo pada materi Cahaya.

Saran

1. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator harus lebih ditingkatkan lagi.
2. Guru hendaknya kreatif dalam membuat media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan mudah dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Lavayette, L. *Learning Outcomes, Course Objectives, and Flow Theory*.www.Lavayette.htm. 30 Maret 2016.
- Malino, J. 2012. <http://juprimalino.blogspot.com.2012/02/definisi-pengertian-hasil-belajar>. 11 November 2016.
- Susilana dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV.Wahana Prima
- Wikipedia.<https://id.wikipedia.org/wiki/Komik> diunduh di Gorontalo, Tanggal 10 April 2016

PENGUNAAN MEDIA *GRAMMAR DICE AND CHANTS* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS *RECOUNT TEXT*

Diah Wulansari, S.Pd
SMP Al Ittihad Camplong
dindadiah12@gmail.com

Abstrak

Tuntutan guru untuk mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki keahlian berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif bukanlah perkara yang mudah dalam pelajaran bahasa Inggris. Siswa kelas VIII SMP Al Ittihad Camplong memiliki kesulitan dalam berkomunikasi baik itu secara lisan maupun tulis, mereka hanya mengenal beberapa kosa kata dan bila diucapkan dan ditulis tidak mengikuti kaidah bahasa Inggris. Kalimat-kalimat yang mereka produksi masih terpaku dalam pola bahasa Indonesia, sehingga banyak sekali ditemukan kesalahan dalam sebuah kalimat terutama kalimat dalam teks recount yang menggunakan *simple past tense*. *Grammar Dice and Chants* adalah media berupa dadu dan lagu yang membantu siswa memahami *part of speech* dan *grammar* dalam bahasa Inggris. Kelebihan dari penggunaan *Grammar Dice and Chants* sebagai media antara lain: (1) *Grammar Dice and Chants* membantu mempermudah mengenal perubahan bentuk kata kerja di *simple past tense*. (2) Membantu siswa mengenal *part of speech* dan menggunakannya dalam kalimat *automatically*. *Grammar Dice and Chants* juga akan membuat pelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik karena disajikan dalam bentuk permainan dan kompetisi. (3) Kalimat dalam *recount text* yang siswa buat lebih berterima. (4) Kerjasama, tanggung jawab, percaya diri, solidaritas, sopan santun berkomunikasi, semuanya tampak dalam kegiatan didalamnya.

Kata Kunci: Media; *Grammar Dice*; *Chants*; *Recount text*.

Pendahuluan

Latar Belakang

Pembelajaran Abad 21 menuntut guru mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki keahlian berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Kemendikbud, 2018). Guru dalam proses pembelajarannya harus bisa memberikan inspirasi dan motivasi kepada peserta didik, sehingga mereka mampu untuk berinteraksi dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Dan hal itu bukanlah perkara yang mudah dalam pelajaran bahasa Inggris.

Siswa kelas VIII SMP Al Ittihad Camplong memiliki kesulitan dalam berkomunikasi baik itu secara lisan maupun tulis, mereka hanya mengenal beberapa kosa kata dan bila diucapkan dan ditulis tidak mengikuti kaidah bahasa Inggris. Kalimat-kalimat yang mereka produksi masih terpaku dalam pola bahasa Indonesia, sehingga banyak sekali ditemukan kesalahan dalam sebuah kalimat walaupun kalimat itu adalah kalimat sederhana. Padahal kalimat adalah dasar dari membuat teks baik lisan maupun tulis. Hal ini berarti mereka tak akan mampu membuat teks jika kalimat sederhana pun masih salah, (Hilmin, 2017)

Penulis yang juga merupakan guru bahasa Inggris di kelas tersebut berupaya untuk meminimalisir kesulitan yang dialami siswa dan meningkatkan kemampuan membuat kalimat sederhana baik lisan maupun tulis dengan menggunakan media Grammar Dice dan Chants. Teks yang dipelajari di kelas VIII adalah teks recount. Teks recount merupakan salah satu genre yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa yang telah terjadi dan atau peristiwa yang dialami yang telah lewat dan merupakan salah satu jenis genre yang diajarkan dari beberapa genre yang ada. Menulis teks recount berarti peserta didik mampu mengembangkan keterampilan menulis jenis teks/genre yang berbentuk recount berdasarkan kejadian yang mereka alami.

Grammar Dice adalah dadu yang dibuat dari karton berukuran 3x3cm. Setiap dadu memiliki warna dan kategori kata tertentu. Fungsinya membantu siswa memahami part of speech dan grammar dalam bahasa Inggris. Penggunaan media Grammar Dice ini merupakan usaha guru untuk menghadirkan suasana berbeda dalam mempelajari aturan-aturan dalam berbahasa Inggris dalam bentuk permainan dan kompetisi.

Chants yang diciptakan oleh Keaneth Beare dalam mempelajari grammar, tidak hanya menawarkan bagaimana mengenal kata kerja beraturan dan tidak beraturan dalam bahasa Inggris, tapi juga menawarkan pengucapan bahasa Inggris atau yang kita kenal dengan English Pronunciation secara baik dan benar.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengenalkan Chants dan teks recount bergambar kepada peserta didik. Setelah mengenal generic structure dari teks recount, setiap siswa akan membuat teks recount berdasarkan pengalamannya dalam bahasa Indonesia. Langkah selanjutnya adalah menterjemahkan ke dalam bahasa Inggris, mereka biasanya lupa jika kata kerja yang mereka tulis harus berubah dari bentuk present (sekarang) ke past tense (lampau). Walaupun mereka sudah hafal dengan rumus yang disajikan dalam Chants (Regular and Irregular Verbs). Menanamkan pengalaman yang menantang dan menyenangkan ketika belajar tata bahasa, penulis sajikan dalam bentuk permainan dengan menggunakan Grammar Dice. Hasil karya siswa kami pindai dan disimpan dalam bentuk Pdf. Penulis berikan kepada pengajar kelas XI. Guru pengajar kelas XI biasanya akan menggunakan itu sebagai kilas balik dan pengembangan dalam pembelajaran teks recount di sekolah menengah atas.

Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, dapat ditarik rumusan masalah, yaitu:

1. Apakah penggunaan media Grammar Dice and Chants dapat meningkatkan kemampuan menulis Recount Text?
2. Bagaimana Penggunaan Media Grammar Dice and Chants dapat meningkatkan Kemampuan Menulis Recount Text?

Tujuan

Dari rumusan masalah di atas, maka tulisan ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media Grammar Dice and Chants dapat meningkatkan kemampuan menulis Recount Text.
2. Bagaimana Penggunaan Media Grammar Dice and Chants dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis Recount Text.

KAJIAN TEORI

Media

Guru dalam proses pembelajarannya harus bisa memberikan inspirasi dan motivasi kepada peserta didik, sehingga mereka mampu untuk berinteraksi dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Dan hal itu bukanlah perkara yang mudah dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan waktu terbatas dan materi yang banyak, guru harus menyelesaikan tujuan akhir yang harus dicapai. Salah satu upaya agar pembelajaran bisa efektif dan menyenangkan adalah menghadirkan media pembelajaran yang tepat selama kegiatan berlangsung.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. (zonainfosemua.blogspot.co.id). Penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga siswa lebih cepat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar di setiap jam pelajaran. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Sudjana dan Rivai (1992;2).

A. Grammar Dice and Chants

Dadu adalah komponen yang sering dipakai dalam sebuah board game. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003:228) yang disebut dadu adalah kubus kecil berisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada keenam sisinya diberi bermata satu sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang berhadapan selalu berjumlah tujuh (digunakan dalam permainan atau yang lainnya).

Grammar Dice adalah dadu yang dibuat dari karton berukuran 3x3cm. Setiap dadu memiliki warna dan kategori kata tertentu. Fungsinya membantu siswa memahami part of speech dan grammar dalam bahasa Inggris. Penggunaan media Grammar Dice ini merupakan usaha guru untuk menghadirkan suasana berbeda dalam mempelajari aturan-aturan tata bahasa dalam bahasa Inggris.

Dadu yang dibuat dengan variasi kata terdiri dari: 1. Subject (I-You, We-They, He-She, It, Name, Name And Name), 2. Verb (Sleep, Walk, Study, Eat, Verb, Verb), 3. Object (Transportation, Animal, Things, Things, Vegetables, Fruit), 4. Place (Hospital,

Airport, Gas Station, Yard, Place, Place), 5. WH questions (Who, What, When, Where, Why, How), 6. Adverb of Time (Yesterday, Ago, Tomorrow, Later, Last, Today), 7. Possessive Pronoun (My-Your, Their, Her, His, Our, Name) dan 8. Adjective (Crazy, Adjective, Adjective, Happy, Sad, Annoyed). Kesulitan dalam pilihan kategori ini bisa diatasi dengan variasi warna dadu. Diharapkan dengan banyaknya warna dadu memudahkan siswa menghafal dan mengingat fungsi dan kategori kata dalam bahasa Inggris.

Grammar Dice dimainkan dengan cara melempar dadu, kemudian siswa akan menulis kata-kata yang secara makna akan terdengar aneh dan janggal. Setelah mereka mendapatkan kalimat tersebut tidak benar secara semantik dan gramatikal, maka mereka akan melakukan proses editing hingga menjadi kalimat yang baik dan berterima.

“Chant (from Old French chanter [1]) is the rhythmic speaking or singing of words or sounds, often primarily on one or two pitches called reciting tones”. Kata-kata yang berirama dan biasanya berulang lebih dikenal dengan sebutan Chant.

Teknik Grammar Chants merupakan teknik mempraktekkan teori-teori tata bahasa Inggris dengan irama dan nada-nada pendek yang mudah ditiru siswa. Keaneth Beare, an ESL Guide, (2008) menjelaskan bahwa Grammar Chants merupakan teknik pembelajaran bahasa Inggris yang menggunakan perulangan untuk membangkitkan otak bagian kanan yang berhubungan dengan seni terutama yang berkaitan dengan musik untuk memotivasi anak untuk belajar bahasa Inggris. Penggunaan berbagai macam kecerdasan tersebut dapat membantu siswa belajar kemampuan bicara mereka “automatically” secara langsung.

Dalam penerapannya, kita bisa menyisipkan berbagai nada yang diminati oleh siswa kita, seperti lagu pop yang populer atau musik jazz. Hal ini berkaitan dengan penggunaan teknik Jazz Chants. Graham (1978) menyebutkan bahwa Jazz Chants adalah ungkapan ritmik dalam bahasa Inggris standar Amerika yang dikemas dalam konteks situasi. Ungkapan ritmik direkam sebagai model yang ditirukan siswa dalam tempo dan beat dalam irama Jazz pendek.

B. Menulis

Menulis dapat diartikan sebagai kegiatan menuangkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai (Tarigan, 1986:15). Menurut Djago Tarigan menulis berarti mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan (Sumarsono, 2009:5). Yang bertujuan antara lain: (a) untuk menceritakan sesuatu, (b) untuk memberikan petunjuk atau pengarahan, (c) untuk menjelaskan sesuatu, (d) untuk meyakinkan dan (e) untuk merangkum. M. Atar Semi (2007:14).

C. Recount Text

Recount berasal dari bahasa Perancis yang memiliki dua arti yaitu menghitung ulang dan menceritakan sebuah cerita. Tujuan komunikatif dari teks recount adalah untuk menceritakan pengalaman atau kejadian dan peristiwa yang terjadi pada masa lalu secara kronologis atau secara berurutan dengan tujuan untuk entertain atau menghibur pembaca atau pendengar. Generic Structure Teks Recount terdiri dari: Orientation (mengenalkan latar belakang informasi yang menjawab kapan, dimana kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau). Events (menceritakan jalannya cerita secara

urut atau kronologis). Reorientation (conclusion (kesimpulan) atau penutup yang mengekspresikan pendapat pribadi penulis tentang kejadian yang telah diceritakan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media Grammar Dice and Chants dilaksanakan pada pembelajaran teks recount. Pada kegiatan ini, guru menyajikan 10 kalimat teks recount. Pemilihan teks sederhana dimaksudkan untuk memudahkan anak mengerti arti dan alur ceritanya. 10 kalimat sederhana membantu siswa dari rasa tertekan karena harus membuka kamus untuk mengerti artinya.

- Last night, I went to Rudy's house
- I knocked at the door. No one answered but the door was opened
- I entered the house and went upstairs
- I was shocked, there was a thief in Rudy's house
- The thief was pointing gun to Rudy's head
- I got quarrel with the thief, I tried to save Rudy
- I got the gun and threw it through the window
- The police came and arrested the thief
- We were happy because everything was over
- It was a scary moment , I went back home at 10 o'clock that night

Gb. 1 10 kalimat sederhana dalam teks recount

Guru meminta setiap siswa untuk membaca kalimat diatas. Satu siswa satu kalimat. Setiap siswa yang mendapat giliran membacakan teks recount, biasanya menunjukkan rasa kurang percaya diri, tidak yakin dengan bacaannya, ragu-ragu, selalu bertanya pada temannya. Dan biasanya teman sebangku tidak memberikan jawaban yang benar. Disinilah guru akan memperkenalkan grammar chants dari Keaneth Beare.

GRAMMAR CHANTS	
Our friend Ed Doesn't speak Except after T Wanted, planted, hunted Ed Our friend Ed Doesn't speak Except after T Played, showed, watched	Our friend Ed Has some friends Who don't fit in Go - Went Buy - Bought Think - Thought Put - Put Read - Read What can we do? Learn those verbs



Gb. 2 Grammar Chants dan gambar berdasarkan 10 kalimat teks recount

Tetapi setelah guru memberikan formula grammar chants pada siswa Mereka mulai yakin dengan kesalahan yang dibuat dan memperbaiki bacaannya pada kesempatan kedua mereka membaca. Grammar chants yang dibawakan dengan ketukan dan melody yang indah memudahkan dan memberikan semangat peserta didik dalam menghafal. Mereka tanpa sadar akan mengingatnya dan membantu mereka dalam pembuatan kalimat dalam bentuk past tense. Siswa mulai mengerti isi dari grammar chants dengan cara menemukan regular dan irregular verbs dalam 10 kalimat teks recount. Setelah mengenal arti kata dalam setiap kalimat, kegiatan ke tiga menjadi suatu hal yang mudah yaitu menyusun gambar berdasarkan urutan teks recount. Rata-rata siswa dapat mengerjakannya kurang dari waktu 5 menit. Dan 5 siswa pertama akan mendapatkan bintang 3 dari guru, dilanjutkan 10 siswa berikutnya mendapatkan bintang 2 dan yang terakhir akan mendapatkan bintang 1.

Di akhir pelajaran guru meminta siswa untuk menceritakan pengalamannya ketika liburan sekolah atau pengalaman menarik yang mereka alami di pondok atau di rumah, dalam bahasa Indonesia. Menceritakan pengalaman dan menyusun 10 kalimat dalam bahasa Indonesia tidaklah semudah yang dibayangkan. Ketika siswa mulai menulis kalimat yang terlalu panjang dan kompleks, guru akan mengingatkan siswa untuk memulai dari kalimat sederhana terlebih dahulu. Yang penting langkah retorika dalam kalimat teks recount terpenuhi. Kesulitanpun dimulai ketika siswa harus menterjemahkannya dalam bahasa Inggris. Siswa terkadang lupa mengubah verb present menjadi bentuk past dalam kalimat recount. Disinilah fungsi dari grammar dice berlaku. Siswa butuh latihan untuk meningkatkan pemahaman dalam membuat kalimat simple past tense.



Gb. 3 Salah satu contoh dari Grammar Dice

Grammar dice disajikan dalam bentuk permainan dan kompetisi di dalam kelas. Bagilah kelas menjadi 5 - 6 kelompok tergantung ketersediaan dadu. Putaran pertama siapa cepat dia dapat skor. Brainstorming pada materi dengan cara berebut skor pada

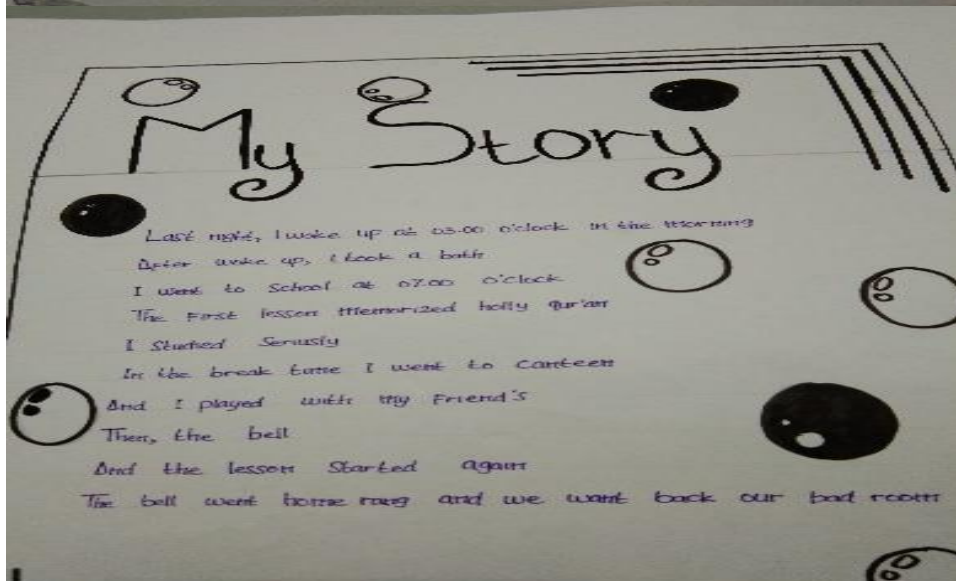
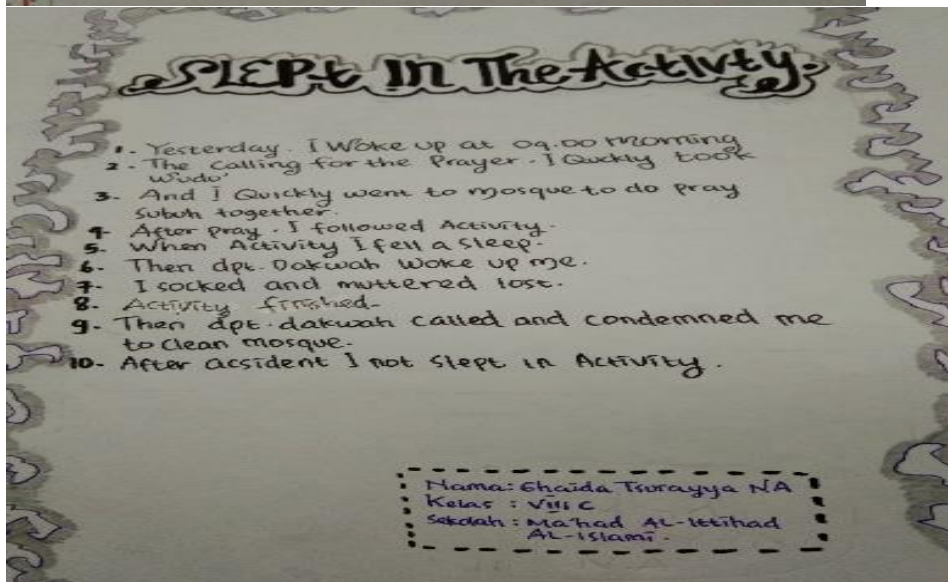
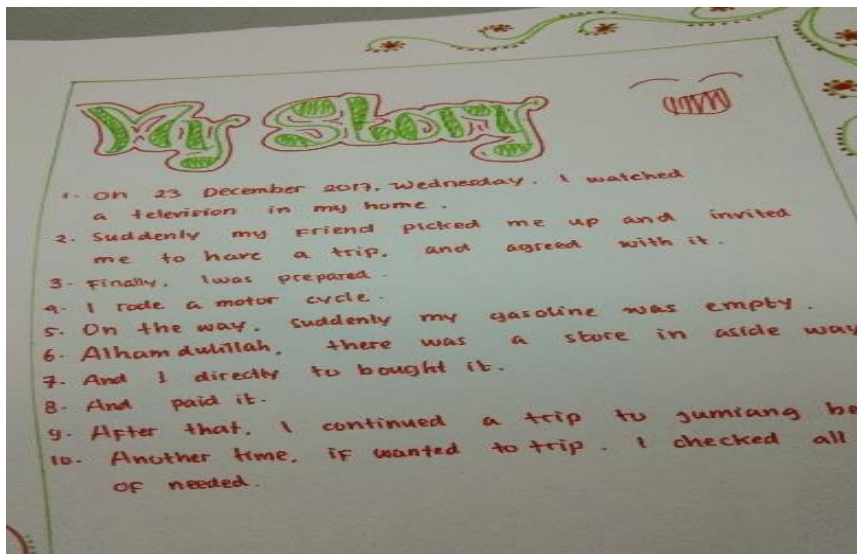
kategori kata dan arti. Guru berperan sebagai wasit pertandingan. Guru akan menyebutkan satu kategori, siswa menyebutkan isian kata dan jika memungkinkan akan menambah kosakata yang baru. Satu kata nilainya sepuluh.

Di ronde atau putaran kedua ini, masing-masing kelompok melempar dadu satu kali kemudian menulis hasilnya di papan tulis. Sebelum mempresentasikan hasilnya setiap kelompok akan menganalisa susunan kata tersebut menjadi kalimat yang baik dan berterima. Banyaknya dadu disesuaikan dengan kemampuan siswa yang diajar. Untuk kelas 7 di semester satu, penulis menggunakan 4 sampai 5 kategori dadu. Sedangkan untuk kelas 8 dan 9 sudah bisa menggunakan kedelapan kategori kata di permainan ini.



Gb. 4 Proses pembelajaran dalam Grammar Dice and Chants

Personalisasi kata yang mereka kembangkan dari kalimat bahasa Indonesia dan diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dalam permainan ini, mampu mengantarkan siswa menganalisa dan memperbaiki kesalahan yang mereka buat dalam cerita teks recount. Hanya 2 dari 24 siswa yang tidak mengumpulkan dengan alasan hilang, tetapi mereka tetap mengumpulkan catatan masing-masing.



Gb. 5 Hasil karya anak di Recount Text

Kesimpulan

Proses belajar mengajar menggunakan Grammar Dice and Chants sebagai media pembelajaran menulis teks recount dinilai sukses. Hal ini dapat dilihat dari hasil karya anak dan semangat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

Kelebihan dari penggunaan Grammar Dice and Chants sebagai media antara lain:

- (1) Grammar Dice and Chants membantu mempermudah mengenal perubahan bentuk kata kerja di simple past tense.
- (2) Membantu siswa mengenal part of speech dan memakainya dalam kalimat automatically .
- (3) Grammar Dice and Chants juga akan membuat pelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik karena disajikan dalam bentuk permainan dan kompetisi.
- (4) Kalimat dalam recount text yang siswa buat lebih berterima.
- (5) Kerjasama, tanggung jawab, percaya diri, solidaritas, sopan santun berkomunikasi, semuanya tampak dalam kegiatan didalamnya.

Saran

Berikut ini adalah beberapa saran bagi guru:

- Menggunakan Grammar Dice and Chants sebagai media pembelajaran menulis teks deskriptif sangat efektif dan ekonomis. Menggunakan barang bekas sebagai daur ulang memberikan nilai tersendiri di pembelajaran bahasa Inggris.
- Guru bisa menambahkan kotak dadu dengan kategori lain dalam part of speech.
- Menyelesaikan tugas setiap individu tidak sama, ada yang bisa menyelesaikan tepat waktu, ada juga yang memerlukan waktu lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, tanpa tahun, *Pengertian, Generic Structure, Ciri Recount Text dan contoh*, available at belajarbahasainggrisolinegratis.blogspot.com › [English Writing](#)
- Bima Bahtiar, Kurniawati cicik, (2007), *Let's Talk Grade VIII for Junior High School (SMP/MTs)*, Pakar Raya Pustaka
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- <https://definisi-menulis.wordpress.com/pengertian-dasar-menulismenurut-bahasadanpakar-ahli>
- <https://herminegari.wordpress.com/perkuliahan/fungsi-manfaat-media-pembelajaran>
- Keaneth Beare, (2014), *Regular and Irregular Verb*, available at http://esl.about.com/od/grammarlessons/a/chant_intro.htm
- Nayak, Shivali. *Tips memilah dan mengingat kata dengan "Word Cloud"* diunggah 13 November 2017
- Wulansari, Diah. *Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Recount Melalui Media Grants (Grammar Chants And Stick Figures) Bagi Siswa Kelas 8 Smp Al-Ittihad Camplong*. 2017

Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media dan Sumber Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Metode *Project Based Learning*

Dwi Apura Meity

SMPN 05 Kota Bengkulu - Provinsi Bengkulu

dwiapurameity@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang timbulnya masalah yaitu dari hasil pengamatan pendidik di sekolah, tingkat kecanduan peserta didik yang tinggi terhadap gawai dan media sosial ternyata mengurangi motivasi mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Rumusan masalah (1) Bagaimanakah media sosial dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk belajar Bahasa Inggris? (2) Bagaimanakah media sosial bisa dimanfaatkan sebagai media publikasi hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode project based learning? Penyelesaian masalah menggunakan pendekatan saintifik dengan mengamati akun media sosial dengan konten materi Bahasa Inggris di YouTube dan Instagram. Kemudian membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok untuk diberikan proyek membuat video teks prosedur dalam jangka waktu tertentu. Hasil video yang telah dibuat peserta didik kemudian dikumpulkan, untuk selanjutnya diunggah ke media sosial. Hasilnya peserta didik berlomba-lomba membuat konten video yang menarik dan semua peserta didik berusaha berbicara menggunakan bahasa Inggris. Melalui tugas proyek ini peserta didik memahami bahwa media sosial bisa bermanfaat sebagai sumber dan media belajar bahasa Inggris. Selain itu, peserta didik menjadi lebih selektif untuk mengunggah konten di media sosial.

Kata Kunci: *media sosial; sumber dan media belajar; project based learning*

PENDAHULUAN

Sesuai dengan penamaannya, media sosial adalah wadah untuk berinteraksi satu dengan lainnya secara daring. Namun, berdasarkan pengamatan saya juga saat ini media sosial sedikit banyak telah berubah fungsi. Tidak hanya digunakan untuk saling menyapa melainkan berisi hal-hal yang tidak sepatutnya dilihat atau dibaca oleh kalangan usia tertentu.

Kita tidak bisa menolak perkembangan zaman, maupun dengan hadirnya internet dan media sosial yang saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan. Hampir seluruh kalangan masyarakat dengan tingkatan usia tertentu menggunakan media sosial setiap hari.

Berdasarkan presentase dari data Kominfo dalam Kemenko PMK RI (2017:28) pengguna Internet di Indonesia, rata-rata penduduk dengan rentang usia 10 – 24 tahun menyumbang 18% atau sekitar 24,4 juta jiwa dari total pengguna Internet di Indonesia.

Tabel 1. Komposisi Pengguna Internet di Indonesia Berdasarkan Usia

Rentang Usia	Jumlah Pengguna Internet	Presentase
10-24 tahun	24,4 Juta	18,4 %
25-34 tahun	32,3 Juta	24,4 %
35-44 tahun	38,7 Juta	29,2 %
45-54 tahun	23,8 Juta	18 %
55 tahun ke atas	13,2 Juta	10 %

Artinya, di usia belajar mereka telah mengenal media sosial dan bisa saja telah terkontaminasi dengan dampak negatifnya.

“Di antara dampak negatif internet dan media sosial adalah penyebaran kebencian, pornografi, kekerasan seksual, penipuan dan banyak yang lainnya namun manfaatnya pun tak terhingga banyaknya jika digali dan dimanfaatkan dengan benar” (Kemendiknas RI, 2017:26)

Setelah mengamati beberapa akun media sosial peserta didik dan menemukan bahwa media sosial mereka hanya digunakan untuk menulis status, menampilkan foto, atau menunggah video musik dari aplikasi tertentu. Bahkan tak jarang terkadang ditemukan *cyber bullying*. Oleh karena itu, alangkah baiknya jika melalui media sosial peserta didik ini membuat sebuah konten kreatif mengenai pelajaran mereka di sekolah. Kemudian mengunggahnya ke akun media sosial. Sehingga media sosial bisa bermanfaat menjadi sumber dan media belajar.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis menetapkan beberapa rumusan masalah,

1. Bagaimanakah media sosial dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk mata pelajaran Bahasa Inggris?
2. Bagaimanakah media sosial bisa dimanfaatkan sebagai media publikasi hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *project based learning*?

Pendekatan Penyelesaian Masalah

Melalui pendekatan saintifik dan menggunakan metode *project based learning*.

Tujuan

Adapun tujuan dari rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut,

1. Mengetahui bagaimana media sosial dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk mata pelajaran Bahasa Inggris
2. Memanfaatkan media sosial sebagai media publikasi hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *project based learning*.

Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari penggunaan media sosial sebagai sumber dan media belajar adalah.

Bagi Peserta Didik

Peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar Bahasa Inggris melalui pengamatan akun tertentu di media sosial.

Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik untuk berbicara menggunakan Bahasa Inggris .

Menumbuhkan kesadaran berkompetisi dengan membuat *project* atau konten yang baik untuk diunggah di media sosial

Memiliki pengalaman belajar Bahasa Inggris yang menyenangkan

Bagi Guru

Guru menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan masalahh pembelajaran melalui strategi, metode maupun teknik yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan zaman

Meningkatkan kualitas pengajaran, sehingga proses belajar mengajar Bahasa Inggris menjadi lebih mudah dan menyenangkan

Guru memperoleh pengalaman yang berarti

Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah

Meningkatkan prestasi sekolah melalui peningkatan hasil belajar siswa dan kinerja guru

Sebagai salah satu rujukan referensi

KAJIAN PUSTAKA

Media Sosial

Menurut Luttrell, Regina (2015:22) Sosial Media adalah aplikasi berbasis jaringan yang memungkinkan penggunaanya untuk berkumpul secara *online* dan dengan mudah saling berbagi foto, video, audio, dan informasi.

Melihat dan mengkaji penelitian terdahulu dari Hafri Yuliani dan Delfan Eko Saputra (2017:67) dalam paper mereka di sebuah prosiding yang berjudul Fenomena Kehadiran Media Sosial dalam Membentuk Gaya Hidup Remaja Kota Bengkulu, media sosial tidak hanya dimanfaatkan untuk berbagi informasi dan inspirasi, tapi juga ekspresi diri, pencitraan diri, dan ajang curhat bahkan keluh-kesah dan sumpah-serapah.

Penulis sendiri telah menemukan bahwa fenomena ini benar terjadi di sekeliling kita. Oleh karena itu penulis merasa penting untuk mengarahkan dan mengajak peserta didik yang berusia remaja ini untuk memanfaatkan media sosial sebagai media dan sumber belajar.

Berikut ini contoh media sosial yang menurut pengamatan penulis populer digunakan oleh para remaja di Indonesia antara lain:

1. Instagram
2. Youtube
3. Facebook
4. Twitter

Sumber dan Media Belajar

Sumber Belajar

Menurut seorang ahli pendidikan Edgar Dale (1969) mengemukakan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi belajar seseorang. Artinya, baik guru maupun peserta didik dapat memanfaatkan apa saja untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar, termasuk penggunaan sosial media.

Media Belajar

Menurut Briggs (1997) dalam Rudi dan Cepi (2008:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah “sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya”.

Berdasarkan pengertian di atas, peserta didik dan guru dapat memanfaatkan media sosial untuk menyampaikan kembali isi/materi pembelajaran.

Project Based Learning

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning* atau sering disingkat PjBL) adalah [metode pembelajaran](#) yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk [hasil belajar](#). Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan [metode](#) belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata (Kemdikbud, 2013).

Langkah-langkah *project based learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (2005) terdiri dari:

- a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)
- b. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)
- c. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)
- d. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)
- e. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)
- f. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

PELAKSANAAN DAN HASIL YANG DIPEROLEH

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pemanfaatan media sosial sebagai media dan sumber belajar ini telah diujicobakan pada tahun 2017 di SMP Negeri 05 Kota Bengkulu yang berlokasi di Jalan

RE. Martadinata II Pagar Dewa Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil pelaksanaannya dapat dikatakan bahwa ternyata peserta didik SMP Negeri 05 khususnya kelas 9 A, tertarik dengan pemanfaatan media sosial sebagai sumber dan media belajar Bahasa Inggris.

Peserta didik di kelas 9A berjumlah 22 orang dan dibagi menjadi 6 kelompok. Sebelum diberikan tugas proyek, peserta didik terlebih dahulu diminta mengamati berbagai contoh teks dan video procedure text di buku ataupun Youtube. Kemudian dengan bimbingan guru, mereka diminta menyimpulkan unsur kebahasaan dan struktur dari prosedur teks. Setelah itu, masing-masing kelompok ditugaskan untuk membuat satu teks prosedur sederhana berbahasa Inggris kemudian mengaplikasikan langkah-langkah dalam teks prosedur yang mereka buat untuk dibuat dan direkam video tutorialnya. Waktu yang diberikan sekitar satu bulan dan setiap minggunya guru mengecek tingkat kemajuan teks prosedur yang mereka buat serta menanyakan apakah ada kendala dalam membuat video tutorialnya. Setelah batas waktu selesai, hasil proyek mereka ditampilkan di kelas untuk diberikan masukan oleh guru dan teman sebaya.

Hasil yang Diperoleh

Ketercapaian realisasi dari pemanfaatan media sosial sebagai sumber dan media belajar ini dapat dilihat dari video yang mereka buat. Berdasarkan hasil video yang menjadi tugas proyek mereka, respon yang diberikan peserta didik sangat positif. Hal itu ditunjukkan melalui hal-hal berikut:

1. Motivasi peserta didik untuk mengucapkan kata-kata atau berbicara dalam Bahasa Inggris meningkat. Bisa dibuktikan dari sebelum diberikannya tugas proyek ini, peserta didik yang aktif di kelas untuk berbicara Bahasa Inggris hanya yang itu-itu saja. Dengan cara ini masing-masing dari mereka memiliki kesempatan untuk mengucapkan kalimat-kalimat berbahasa Inggris secara bergantian dalam kelompok.

2. Peserta didik mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi untuk menyelesaikan tugas dan berusaha semaksimal mungkin membuat konten video yang menarik karena mereka sadar bahwa hasil video tersebut nantinya akan di-*share* ke media sosial yang artinya dapat dilihat oleh siapa saja.

3. Peserta didik menjadi tertantang untuk mencoba hal-hal baru terutama dalam belajar Bahasa Inggris

Kendala-Kendala yang Dihadapi

Adapun kendala-kendala yang dihadapi saat melaksanakan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan tugas
2. Ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam mengedit video menggunakan smartphone sehingga kualitas audio videonya menjadi kurang baik
3. Saat tahap evaluasi hasil video, hanya beberapa siswa yang memberikan masukan

Faktor-Faktor Pendukung

Adapun faktor pendukung dalam menerapkan kegiatan ini adalah:

1. Adanya sumber belajar dan media baru yang bisa dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris
2. Dukungan dari kepala sekolah dan orang tua terhadap kegiatan ini dengan menyediakan fasilitas internet dan bahan-bahan untuk membuat objek di teks prosedur yang mereka tulis.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan dari hasil data dan fakta yang ada, penulis telah membuat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media sosial sebagai sumber dan media belajar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam Belajar Bahasa Inggris.
2. Metode Pembelajaran *Project Based Learning* dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam mendorong peserta didik untuk berbicara dalam Bahasa Inggris.
3. Peserta didik menjadi sadar bahwa konten yang akan diunggah ke media sosial merupakan hal penting yang harus mereka perhatikan dan haruslah bermanfaat bagi diri sendiri serta orang lain.

Refleksi

Berdasarkan fakta sebelumnya bahwa sebelum diterapkan cara belajar dengan pemanfaatan media sosial dan *project based learning* peserta didik memiliki tingkat motivasi yang rendah dalam berbicara Bahasa Inggris. Sehingga, penulis melakukan cara untuk mendorong minat mereka agar mau berbicara menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu, jika selama ini mereka memanfaatkan media sosial hanya untuk mengekspresikan diri dalam hal yang kurang bermanfaat, melalui kegiatan pembelajaran ini pola pikir peserta didik dapat berubah.

Hasilnya, melalui cara ini kelas Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik juga saling membantu untuk menyiapkan anggota kelompok mereka masing-masing agar mau berbicara dalam bahasa Inggris.

Rekomendasi

Dengan tujuan menggunakan media sosial sebagai sumber dan media belajar melalui metode *project based learning*, cara ini telah memberikan hasil dan dampak positif terhadap peserta didik. Dengan tumbuhnya motivasi, rasa percaya diri dan jiwa kompetitif peserta didik terhadap pemanfaatan media sosial dalam belajar, maka akan meningkatkan kemampuan dan kualitas peserta didik dalam berbicara bahasa Inggris. Untuk itu dapat direkomendasikan:

1. Guru dapat menerapkan cara belajar dengan pemanfaatan media sosial ini tidak hanya pada mata pelajaran bahasa Inggris tetapi juga pada mata pelajaran lainnya
2. Peserta didik bisa menerapkan dan membiasakan diri untuk menggunakan media sosial dengan bijak dan memanfaatkannya untuk belajar
3. Penulis dapat menerapkan di kelas lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Dale, Edgar. Sumber Belajar [online] Tersedia <https://aldham.wordpress.com/2011/09/22/sumber-belajar-menurut-para-ahli-beserta-6-jenis-sumber-belajar-secara-umum/> [13 April 2018]
- Kemdikbud. (2013). *Model Pengembangan Berbasis Proyek (Project Based Learning)*, <https://www.eurekapedidikan.com/2014/12/model-project-based-learning-landasan.html>, diakses di Bengkulu 12 April 2018
- Kemenko PMK. (2017). *Pedoman Penggunaan Media Sosial untuk Aksi Nyata Gerakan Nasional Revolusi Mental*, Jakarta: Kemenko PMK RI
- Luttrell, Regina.(2015). *Social Media: How to Engage, Share and Connect*, United Kingdom: Rowman & Littlefield
- Rudi, S., & Cepi, R. (2008), *Media Pembelajaran*, Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- The George Lucas Educational Foundation.(2005). *Instructional Module Project Based Learning*, <https://www.eurekapedidikan.com/2014/12/model-project-based-learning-landasan.html>, diakses di Bengkulu 12 April 2018
- Yuliani, Hafri dan Delfan Eko Saputra.(2017) “Fenomena Kehadiran Media Sosial dalam Membentuk Gaya Hidup Remaja Kota Bengkulu”, dalam Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper *Tema Penguatan Literasi Publik di Era Keberlimpahan Informasi*, Bengkulu: UNIB Press. Hlm.67

PEMANFAATAN POJOK LITERASI *CYBER* (*POLICY*) MELALUI APLIKASI *BARCODE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT LITERASI SISWA

Dwi Yunita Sari

SMP Negeri 3 kedung, Kabupaten Jepara Provinsi Jawa Tengah

rafashanum@gmail.com

ABSTRAK

Pojok literasi *cyber* (*policy*) merupakan sebuah area yang dikembangkan dalam upaya menyediakan fasilitas sumber informasi untuk meningkatkan minat literasi di sekolah. Kegandrungan penggunaan perangkat gadget di kalangan siswa tidak harus disikapi secara negatif tapi dapat dialihkan menjadi suatu kegiatan positif dengan mengarahkan penggunaannya pada kegiatan bermanfaat. Berbasis aplikasi *barcode*, *policy* menjadi salah satu alternatif pilihan bagi siswa yang mulai jenuh untuk mengembangkan budaya literasi dengan sistem analog. Pemanfaatan *policy* sangat mudah. Hanya dengan memindai *barcode* menggunakan aplikasi *Qrbot* dari *smartphone*, segala informasi yang disajikan bisa terakses. Penggunaan *barcode* dalam *policy* bisa secara *offline* maupun *online* sesuai kebutuhan. Berselancar di dunia maya jauh lebih mudah dan menyenangkan jika dibandingkan dengan mencari informasi pada sebuah buku, karena perangkat gadget dapat memberikan tampilan secara audio visual yang jauh lebih menarik minat siswa untuk terus menggali informasi. Hal ini menjadikan pojok literasi *cyber* (*policy*) sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan budaya literasi di sekolah dalam berbagai kondisi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan pojok literasi *cyber* (*policy*) yang berbasis *barcode* untuk meningkatkan minat literasi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan subyek penelitian semua siswa kelas IX SMP Negeri 3 Kedung. Metode dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh peningkatan minat literasi di kalangan siswa. Dari hasil observasi menunjukkan rata-rata 40 % siswa dari subjek penelitian selalu datang berkunjung untuk berliterasi.

Kata Kunci : Pojok Literasi Cyber (policy); barcode; literasi

PENDAHULUAN

Hidup dalam era *cyber* membuat segala informasi mudah sekali berubah. Arus informasi yang berkembang begitu pesat telah merambah ke semua lini kehidupan tidak terkecuali dunia pendidikan. Sayangnya, perkembangan arus informasi yang begitu pesat di dunia digital tidak sebanding dengan kemajuan minat literasi dalam pendidikan. Januwati, Eka dan Ficky Yusrini (2016) dalam situs Femina menjelaskan bahwa: menurut data World's Most Literate Nations, yang disusun oleh Central Connecticut State University tahun 2016, peringkat literasi kita berada di posisi kedua terbawah dari 61 negara yang diteliti. Padahal dengan kecepatan akses informasi, seharusnya menjadikan budaya literasi di kalangan siswa menjadi lebih baik.

Faktor utama budaya literasi adalah ketertarikan siswa untuk berliterasi itu sendiri. Bahan bacaan atau sumber informasi yang notabennya berwujud media cetak baik buku, jurnal, majalah dan lain sebagainya pada umumnya ditampilkan secara monoton dan membosankan. Berbeda jauh dengan berbagai aplikasi gadget yang tampilannya sangat menarik dan selalu berhasil menarik rasa penasaran siswa.

Kecendrungan siswa pada *gadget* semakin menggerus minat mereka terhadap buku analog. Kerepotan dalam membawa, memelihara hingga harga buku yang semakin mahal menjadikan mereka memilih beralih pada media *digital* yang lebih fleksibel dan berbiaya rendah. Apalagi harga *gadget* dengan fasilitas memadai saat ini sudah terjangkau bagi beberapa kalangan siswa.

Pilihan untuk berliterasi secara *mobile* menjadi sebuah alternatif dewasa ini. Sebagai generasi yang lahir di era *digital*, hampir sebagian besar waktu mereka bersentuhan dengan dunia maya dalam berbagai pilihan dan kemudahan yang ditawarkan. Hal ini pada akhirnya menggeser konsep siswa mengenai bahan bacaan. Secara naluri, bahan bacaan yang interaktif dan dapat dengan mudah diakses kapanpun dimanapun akan lebih menarik untuk ditelusuri, bila dibandingkan dengan buku analog yang kondisinya bahkan sering memprihatinkan.

Generasi *digital*, memiliki harapan tinggi dalam berliterasi, namun hal ini tidak banyak mereka dapatkan dari sebuah buku analog. Ini menjadi salah satu faktor perpustakaan sekolah sepi pengunjung. Dari data kunjungan perpustakaan sekolah di tempat penulis bertugas, hanya berkisar 20 % jumlah siswa terutama kelas IX yang berminat untuk membaca buku di perpustakaan sekolah setiap harinya. Data ini berbeda jauh dengan minat siswa dalam penggunaan *gadget*. Untuk itu, idealnya dewasa ini perpustakaan bukan lagi hanya dipandang sebagai fisik namun juga sistem dimana aktivitas utamanya adalah menghimpun beragam informasi dalam berbagai bentuk dan format guna pelestarian bahan pustaka dan utamanya sebagai pusat kebudayaan kegiatan membaca.(USAID, 2015 :189)

Namun tidak semua sekolah dilengkapi dengan fasilitas perpustakaan seperti itu. Itulah sebabnya dibutuhkan suatu inovasi untuk menyinergikan kecendrungan siswa terhadap *gadget* terhadap peningkatan budaya literasi sekolah yang juga merupakan salah satu ketrampilan inti di abad ke-21 ini.

Merambahnya aplikasi *smartphone* lengkap dengan kemudahan akses dan percepatannya menciptakan budaya baru dalam perkembangan literasi di dunia pendidikan. Oleh sebab itu, penulis mencoba mengkreasikan suatu cara agar tercipta suatu budaya literasi dengan memadukan penggunaan perangkat *smartphone* dan aplikasi *barcode*. Tujuannya adalah agar mengarahkan siswa untuk mengembangkan budaya literasi tanpa harus memisahkan mereka dari perangkat *gadget*. Dengan demikian, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai jalan tengah untuk memaksimalkan kecendrungan dan kemampuan anak terhadap perkembangan dunia teknologi sekaligus mendukung pemenuhan kebutuhan informasi siswa serta keterlaksanaan program literasi di sekolah.

METODE DAN PROSES PENYELESAIAN MASALAH

1. Pemanfaatan Aplikasi Barcode

Salah satu aplikasi gratis yang bisa dimanfaatkan untuk merangsang minat literasi siswa adalah *barcode*. Barcode merupakan kumpulan data optik yang bisa dibaca oleh mesin. Kode batang ini dapat mengumpulkan data dalam bentuk garis dan spasi 1 dimensi. (Anonim (2014)). Belum banyak yang memanfaatkannya dalam pendidikan.

Menurut Rakhmadi, A (2013 dalam Arfida, S dkk, 2014 : 410-411) menyatakan bahwa :

Barcode merupakan metode yang efektif untuk mengidentifikasi dan memasukkan informasi ke dalam sebuah komputer.

Agar dapat mengakses *barcode*, pengguna harus menginstal aplikasi *Qrbot* pada *smartphone* terlebih dahulu. Dengan aplikasi ini *smartphone* siap digunakan untuk memindai seluruh informasi yang terdapat di dalamnya. Selanjutnya adalah menyediakan berbagai jenis pustaka dengan cara sebagai berikut:

1. Semua data yang akan ditampilkan dimuat dalam bentuk *barcode* melalui *www.Qrstuf.com*.
2. Terdapat lebih dari dua puluh pilihan tipe data yang bisa kita pilih sesuai dengan kebutuhan.
3. Setelah memilih tipe data, arahkan *kursor* pada kolom konten untuk memasukkan informasi yang diinginkan sesuai bentuknya mulai dari *URL*, foto, video, *PDF* hingga *plain text*.
4. Selama proses *input* data, dengan sendirinya *QR code Preview* mulai terbentuk.
5. *Download QR Code* yang sudah terbentuk.
6. Salin *barcode* yang sudah di unduh ke dalam kertas kerja yang akan ditempel, bila perlu berikan beberapa narasi sebagai penarik minat pembaca.
7. Bila data berwujud alamat *URL*, ada baiknya ditampilkan juga di bawah *barcode*. Hal tersebut bertujuan agar pemustaka yang tidak memiliki perangkat *smartphone* tetap bisa ikut menelusuri web yang diinginkan melalui perangkat komputer.
8. *Barcode* yang sudah siap bisa ditempelkan di policy agar bisa segera dipindai oleh pembaca.

2. Penyediaan Pojok Literasi Cyber (Policy)

Agar dapat mengkolaborasikan sistem barcode dengan budaya literasi maka maka dibuatlah suatu area, salah satunya berupa sudut baca. Tempat ini akan menjadi salah satu pos kegiatan literasi berlangsung. Untuk itu dibuatlah inovasi sebuah sudut baca berbasis informasi teknologi yang kemudian dapat disebut dengan nama Pojok literasi *cyber* (policy).

Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini kerangka berfikir peneliti adalah melalui pemanfaatan Pojok Literasi *Cyber* (policy) dengan aplikasi *Barcode* dapat meningkatkan minat literasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penyediaan Pojok Literasi Cyber (policy) Dalam Sarana Berliterasi

Policy menampung berbagai informasi menarik dan terkini yang tersaji melalui sekumpulan *barcode* yang siap dipindai ke *smartphone*. Barcode mampu menampung berbagai tautan tipe data hanya dalam sebuah kode digital berukuran kecil sehingga sangat efektif diterapkan dalam area terbatas sekalipun.

Menumbuhkan rasa penasaran yang terus-menerus sangat baik dalam upaya meningkatkan budaya literasi di kalangan siswa.

Rasa ingin tahu (kemelitan) adalah bagian penting dari proses belajar. (Baswardono, Dono 2015 : 64)

Pengkondisian dan penyediaan sarana pendukung sebaiknya dikembangkan sesuai dengan *trend* pemustaka. Berbekal perangkat *gadget* sederhana sekalipun, tempat ini bisa menjadi ajang berliterasi.

2. Penerapan Aplikasi *Barcode* Dalam Policy

Barcode yang digunakan dalam pemanfaatan policy adalah yang berjenis *matrix barcode* karena mampu memuat data yang besar dan dalam ruang yang kecil. Pemindaian dapat dilakukan secara otomatis dengan cara mendekatkan *smartphone* pada jarak 10 – 15 cm dari *barcode* yang ada, secara cepat semua data yang ada akan muncul. Proses ini terjadi secara *offline*, kecuali jika terdapat tautan *link* yang akan dibuka.

Gambar 1. Kumpulan barcode dalam pojok literasi cyber



3. Pemantauan Perkembangan Minat Literasi Melalui Policy

Pemantauan ini ditujukan guna mengetahui sejauh mana keberhasilan program ini. Salah satu cara yang digunakan adalah dengan membuat jurnal membaca bagi setiap siswa dan melalui buku kunjungan policy.

Dari data selama bulan September s/d November 2017 jumlah penngunjung sekaligus peliterasi yang jauh lebih tinggi bila dibandingkan dengan jumlah kunjungan ke perpustakaan. Adapun penyajian data tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Jumlah Pengunjung Pojok Literasi Cyber (policy) untuk Siswa Kelas IX

Bulan	Minggu ke-	Data kelas IX A		Data kelas IX B	
		Jumlah pengunjung /minggu	persentase	Jumlah pengunjung / minggu	persentase
September	1	60	37%	78	37%
	2	84	38%	90	43%
	3	96	44%	84	40%
	4	90	42%	72	34%
Rata-rata Kunjungan		14 pengunjung/hari	40,5%	14 pengunjung/hari	39%
Prosentase Rata-rata total			40 %		
Oktober	1	102	47%	120	57%
	2	96	44%	84	40%
	3	72	33%	72	34%
	4	65	36%	60	28%

Rata-rata kunjungan		15 pengunjung/hari	40%	15 pengunjung/hari	40%
Prosentase Rata-rata total			40%		
November	1	96	44%	102	48%
	2	70	39%	75	43%
	3	90	42%	90	42%
	4	60	33%	50	29%
Rata-rata kunjungan		14pengunjung /hari	39,5%	14 pengunjung/hari	40,5%
Prosentase Rata-rata total			40 %		

Tabel 2. Data Jumlah Pengunjung Perpustakaan Sekolah untuk Kelas IX

Bulan	Minggu ke-	Data kelas IX A		Data kelas IX B	
		Jumlah pengunjung /minggu	persentase	Jumlah pengunjung/ minggu	persentase
September	1	12	5%	48	22%
	2	18	11%	36	17%
	3	24	8%	18	9%
	4	36	16%	30	14%
Rata-rata Kunjungan		4 pengunjung/hari	10%	6 pengunjung/hari	15,5%
Prosentase Rata-rata total			13 %		
Oktober	1	30	14%	24	11%
	2	12	5%	36	17%
	3	36	16%	12	5%
	4	20	11%	50	29%
Rata-rata kunjungan		4 pengunjung/hari	11,5%	5 pengunjung/hari	15,5%
Prosentase Rata-rata total			14 %		
November	1	24	8%	36	17%
	2	10	5%	50	29%
	3	12	5%	24	11%
	4	15	8%	30	17%
Rata-rata kunjungan		3 pengunjung /hari	6,5%	6 pengunjung/hari	18,5%
Prosentase Rata-rata total			13 %		

Bila kedua data tersebut disajikan dalam grafik, maka akan terlihat tampilan sebagai berikut :



Grafik 1. Perbandingan jumlah pengunjung policy dan perpustakaan sekolah

Dari data diatas dapat dilihat pembudayaan literasi melalui pemanfaatan policy cukup memberikan hasil positif.

Dengan menanamkan pembiasaan ini, secara perlahan mampu mengalihkan siswa dari penggunaan *gadget* yang kurang bermanfaat. Seperti yang ditulis oleh Sitti Husaebah .P (2014) literasi informasi merupakan kemampuan dalam menemukan informasi yang diperlukan, mampu menggunakan teknik untuk menemukan informasi tersebut termasuk juga mampu menggunakan informasi secara efektif.

Policy hanyalah salah satu cara untuk menyediakan layanan akses informasi untuk bisa mewadahi kaum *digital native* tanpa mengesampingkan fungsi perpustakaan. Policy menawarkan cara lain dalam berliterasi. Kedepannya program literasi melalui policy dapat disinergikan dengan perpustakaan, agar nantinya policy dan perpustakaan sekolah bukan lagi menjadi sesuatu hal yang terpisah tetapi menjadi satu kesatuan sebagai sumber untuk membangun budaya literasi disekolah.

KESIMPULAN

Pojok literasi *cyber* (policy) adalah salah satu cara yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan minat literasi siswa disekolah. Pemanfaatan policy sangat mudah. Hanya dengan memindai *barcode* menggunakan aplikasi *Qrbot* dari *smartphone*. Hal ini menjadikannya sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan budaya literasi di sekolah dalam berbagai kondisi terlihat dari data dimana program ini dapat menarik minat literasi siswa 40% setiap harinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, (2014). *Pengertian dan Fungsi Barcode*. [online]. (<https://klikapasaja.wordpress.com/2014/03/23/pengertian-dan-fungsi-barcode/>), 8 Maret 2018.
- Arfida, Septilia dkk (2014). *Implementasi Media Pembelajaran teknik pengkodean Barcode Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar*. Sembistek: IBI Darmawijaya. [PDF], 12 Maret 2018.
- Baswardono, Dono (2015). *10 Warisan Orang Tua*. Bogor : DNA Publishing.

Januwati, Eka dan Ficky Yusrini (2016). Peringkat Literasi Indonesia, Nomor Dua Dari Bawah. [online]. (<http://www.femina.co.id/trending-topic/peringkat-literasi-indonesia-nomor-dua-dari-bawah>), 10 Maret 2018.

Sitti Husaebah .P (2014). Literasi Informasi: peningkatan

kompetensi informasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizannah Al- Hikmah*, Vol.2 No. 2, hlm. 117-128.

USAID (2015). Pembelajaran Literasi di Seolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah. Buku Sumber Untuk Dosen LPTK: RTI International. [PDF], 20 Oktober 2017

PENGUNAAN LEGO SEBAGAI MEDIA ALJABAR PADA PEMFAKTORAN POLINOMIAL PANGKAT TIGA PADA SISWA *SLOW LEARNER* DI SMP NEGERI 15 BENGKULU TENGAH

EDDY IZWANTO
SMPN 15 BENGKULU TENGAH, PROVINSI BENGKULU
eddy.izwanto2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan lego sebagai media aljabar pada pemfaktoran polinomial pangkat tiga dalam mengatasi kesulitan belajar siswa *slow learner* di SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. Penempatan siswa *slow learner* dalam kelas menggunakan model kelas regular dengan *pull out*, yang artinya siswa *slow learner* belajar bersama siswa lain di kelas regular, namun dalam waktu tertentu siswa *slow learner* tersebut ditarik dari kelas regular ke ruang sumber belajar lainnya. Sampel penelitian ini adalah 6 siswa yang tergolong *slow learner* di kelas VIII SMPN 15 Bengkulu Tengah. Rancangan penelitian menggunakan *quasi eksperiment* dengan bentuk *time series design*. Penelitian ini menggunakan instrumen tes tertulis. Teknik analisis data menggunakan rumus uji tanda (*Sign test*). Rata-rata hasil pretes mengenai kemampuan pemfaktoran polinomial pangkat tiga sebelum menggunakan lego sebagai media aljabar sebesar 35,00. Sedangkan rata-rata hasil akhir postes mengenai kemampuan pemfaktoran polinomial pangkat tiga setelah menggunakan lego sebagai media aljabar sebesar 64,16. Berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji tanda, ternyata H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, ada pengaruh penggunaan lego sebagai media aljabar terhadap kemampuan pemfaktoran polinomial pangkat tiga pada siswa *slow learner* di SMPN 15 Bengkulu Tengah.

Kata Kunci: *Lego; Media ljabar; Pemfaktoran Polinomial Pangkat Tiga; Slow Learner.*

Pendahuluan

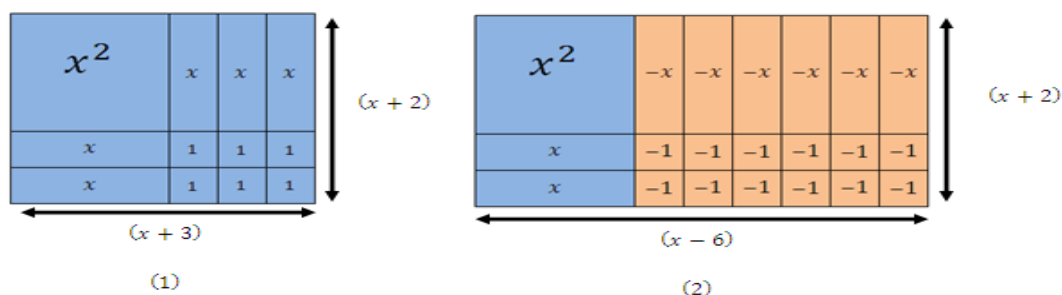
Permasalahan pembelajaran di kelas salah satunya adalah adanya siswa *slow learner* (lamban belajar). Bala dan Rao (2004: 119) mengemukakan bahwa keberadaan siswa *slow learner* hampir 18% dari total populasi siswa. Mereka terhambat dalam menyelesaikan permasalahan yang bersifat abstrak. Mereka juga tidak mampu menyelesaikan tugas-tugas sekolah dengan baik. Danni Rosada (2016: 83) mendefinisikan siswa *slow learner* sebagai sekelompok siswa di sekolah yang perkembangan belajarnya lebih lamban dibandingkan dengan perkembangan rata-rata teman seusianya. Kelambanan belajar mereka merata pada semua mata pelajaran, tak terkecuali pada mata pelajaran matematika.

Steven R. Shaw (2010: 15) merumuskan karakteristik siswa *slow leaner*, antara lain: a) memiliki kecerdasan dan prestasi akademik yang rendah, namun berbeda dari anak dengan masalah kognisi atau berkesulitan belajar; b) anak dapat menunjukkan prestasi yang lebih tinggi ketika informasi disampaikan dalam bentuk konkret, namun akan mengalami kesulitan mempelajari konsep dan pelajaran yang bersifat abstrak; c) anak mengalami kesulitan kognitif dalam mengorganisir materi baru dan mengasimilasi informasi baru ke dalam informasi sebelumnya; d) anak membutuhkan tambahan waktu

untuk belajar dan mengerjakan tugas, serta latihan tambahan untuk mengembangkan keterampilan akademik setingkat dengan teman sebayanya.

Siswa *slow learner* dikhawatirkan akan mengalami berbagai macam kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, Guru hendaknya dapat memahami karakteristik siswa *slow learner*, sehingga guru dapat membelajarkan siswa *slow learner* bersama siswa lainnya dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa *Slow learner* membutuhkan bahan ajar yang kontekstual, sederhana dan mudah dipahami. Wheeler (dalam Wijaya, 2007: 64) menyatakan bahwa siswa lamban belajar lebih banyak berhasil belajar tanpa membaca. Pelajaran yang disajikan akan lebih mudah dikuasai jika pelajaran itu divisualisasikan. Berangkat dari pendapat ahli tersebut, peneliti beranggapan bahwa penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi matematika yang bersifat abstrak.

Aljabar merupakan salah satu materi matematika yang bersifat abstrak. Kenyataan di lapangan materi aljabar dikategorikan sebagai materi yang sulit oleh sebagian siswa, terlebih lagi pada siswa *slow learner*. Salah satu penyebabnya menurut A. Badawi, dkk. (2016: 183) adalah matematika diberikan kepada siswa sebagai alat siap pakai dan mengabaikan matematika sebagai kegiatan manusia, hal inilah yang menyebabkan siswa hanya menghafal rumus tanpa mengerti konsep dasar dari aljabar itu sendiri. Sebagai contoh dalam pemfaktoran persamaan kuadrat $ax^2 + bx + c = (x + p)(x + q)$, siswa langsung dihadapkan pada hubungan antara p dan q, yaitu $p + q = -\frac{b}{a}$ dan $p \cdot q = \frac{c}{a}$. Penyampaian materi aljabar seperti ini terlalu bersifat abstrak sehingga sebagian siswa kesulitan dalam memahaminya. Untuk mengatasi permasalahan ini, ada baiknya diawali dengan penggunaan media aljabar berupa ubin aljabar. Ubin-ubin aljabar tersebut disusun sedemikian hingga membentuk sebuah persegi panjang tanpa celah. Dengan menggunakan konsep luas persegi panjang yang sudah diketahui oleh siswa sebelumnya, pemfaktoran persamaan kuadrat akan sangat mudah dilakukan. Sebagai contoh. 1) $x^2 + 5x + 6 = (x + 3)(x + 2)$; dan 2) $x^2 - 4x - 12 = (x - 6)(x + 2)$.



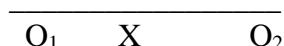
Gambar 1. Penggunaan Ubin Aljabar Dalam Pemfaktoran Persamaan Kuadrat

Cope (2015:16) menunjukkan penggunaan media pembelajaran berpotensi untuk membantu mengkonkretkan ide abstrak, menyediakan model tiga dimensi, sebagai alat pemecahan masalah, membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dan membangun kepercayaan siswa. Penggunaan media aljabar bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan lebih riil, mempermudah siswa dalam memahami konsep aljabar, dan membentuk kreatifitas siswa dalam memecahkan permasalahan aljabar. Berlatar belakang pada kondisi di atas, Peneliti mencoba memanfaatkan penggunaan lego sebagai media aljabar dalam pemfaktoran

polinomial pangkat tiga untuk mengatasi kesulitan belajar pada siswa *slow learner* di SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini, ingin diketahui ada tidaknya pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan lego terhadap kemampuan siswa dalam pemfaktoran polinomial pangkat tiga pada siswa *slow learner* di kelas VIII SMPN 15 Bengkulu Tengah. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dalam bentuk *time series design* karena pada pelaksanaannya peneliti memberikan perlakuan kepada kelompok siswa untuk dijadikan subjek penelitian tanpa menggunakan kelompok kontrol.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O₁ : Kondisi Pretes Beserta Hasilnya

O₂ : Kondisi Postes Beserta Hasilnya

X : Treatmen (Penggunaan Lego)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu melakukan telaah soal. Tes tertulis sebanyak dua kali, yaitu satu kali pretes dan satu kali postes. Analisis data yang dilakukan menggunakan uji hipotesis asosiatif. Hipotesis asosiatif adalah dugaan terhadap ada tidaknya hubungan secara signifikan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2011: 151). Penggunaan statistik nonparametris dengan jenis data ordinal dalam bentuk hipotesis asosiatif penelitian ini dibantu dengan menggunakan rumus uji tanda (*Sign Test*). Suseno Bimo (2012) mengemukakan bahwa uji tanda sama halnya dengan uji Wilcoxon, yaitu membandingkan dua kelompok sampel data yang saling berhubungan. Uji tanda menghitung dua kelompok data untuk semua sampel dan diklasifikasikan menjadi perbedaan positif dan perbedaan negatif tidak berbeda secara signifikan. Uji tanda dilambangkan dengan χ^2 (Khai Kuadrat), dengan formula sebagai berikut:

$$\chi^2 = \frac{[(n1 - n2) - 1]^2}{n1 + n2}$$

Dengan: χ^2 : hasil perhitungan, n1: Jumlah selisih positif, n2: Jumlah selisih negatif.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Data hasil pretes dan postes pada 6 siswa *slow learner* di kelas VIII SMPN 15 Bengkulu Tengah dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pretes dan Postes siswa *Slow Learner*

No	Nama	Nilai Pretes (O ₁)	Nilai Postes (O ₂)
1	Aprimo Wismanno	40	65
2	Desi Damora	30	65
3	Haziz Julio Mantoro	40	70
4	Novianto	30	60

5	Nurdin Effendi	35	65
6	Sutiana	35	60
Rata-Rata		35	64,16

Langkah-langkah analisis dengan menggunakan program *SPSS 16,0*, adalah sebagai berikut:

1. Klik **Analyze** → **Nonparametric Test** → **2 Related Samples**
2. Masukkan kedua variabel ke kolom **Test Pair List**, Pilih **Sign**
3. Klik **Continue**, kemudian **OK**

Hipotesis dan kriteria uji dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat perbedaan skor signifikan terhadap perlakuan tanpa lego dan dengan perlakuan lego.

Ha : Terdapat perbedaan skor yang signifikan terhadap perlakuan tanpa lego dan dengan perlakuan lego.

Kriteria : Tolak Ho, Jika Signifikansi p- value ($< 0,05$)

Hasil Output *SPSS 16,0*.

Sign

Frequencies		N
Nilai Postes - Nilai Pretes	Negative ...	0
	Positive Differences ^a	6
	Ties ^c	0
	Total	6

a. Nilai Postes < Nilai Pretes

b. Nilai Postes > Nilai Pretes

c. Nilai Postes = Nilai Pretes

Test Statistics ^b	
	Nilai Postes - Nilai Pretes
Exact Sig. (2-tailed)	.031 ^a

a. Binomial distribution used.

b. Sign Test

Gambar 3. Hasil Output *SPSS 16,0*

Dari nilai tes statistik di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,031 ($< 0,05$), maka uji ini berkesimpulan menolak hipotesis nol (H_0), berarti terdapat perbedaan skor yang signifikan antara sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Setelah menggunakan media aljabar tersebut, skor siswa *slow learner* menjadi lebih baik. Dengan demikian dapat dikatakan ada pengaruh antara penggunaan lego sebagai media aljabar terhadap kemampuan siswa *slow learner* dalam pemfaktoran polinomial pangkat tiga.

Pembahasan

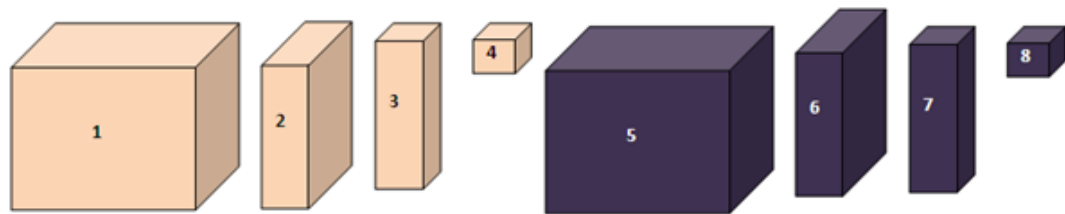
Karakteristik Siswa *Slow Learner*

Berdasarkan pengamatan peneliti saat pembelajaran sebelum menggunakan lego sebagai media aljabar, dapat diketahui karakteristik siswa *slow learner* di Kelas VIII SMPN 15 Bengkulu Tengah, yaitu: a) aspek kognitif, seperti: tidak mampu menyelesaikan permasalahan yang bersifat abstrak, sulit menguasai keterampilan hitungan, lambat dalam menyelesaikan tugas, dan tidak mampu menggeneralisasikan keterampilan, pengetahuan, dan strategi. b) aspek emosi, seperti: mudah menyerah saat menghadapi kesulitan dan tidak berani menyatakan pendapat. Dan c) aspek motorik, seperti: tidak bisa memperhatikan dalam jangka waktu lama.

Untuk mengatasi karakteristik siswa *slow learner* seperti yang disebutkan di atas, antara lain: guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk mengkonkretkan konsep aljabar, memberikan motivasi dan bantuan agar mereka tidak mudah menyerah, melatih dan meningkatkan kepercayaan diri melalui pembiasaan berbicara di depan kelas, menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Penggunaan lego sebagai media aljabar dalam pemfaktoran polinomial pangkat tiga merupakan salah satu cara untuk mengkonkretkan konsep aljabar dan membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik.

Lego sebagai Media Aljabar

Lego adalah media aljabar berupa kumpulan balok dan kubus yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah balok tanpa celah. Lego ini yang dapat digunakan dalam membantu siswa dalam mempelajari pemfaktoran polinomial pangkat tiga. Lego yang berwarna putih menunjukkan koefisien polinomial bernilai positif sedangkan lego yang berwarna hitam menunjukkan koefisien polinomial bernilai negatif. Lego-lego yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



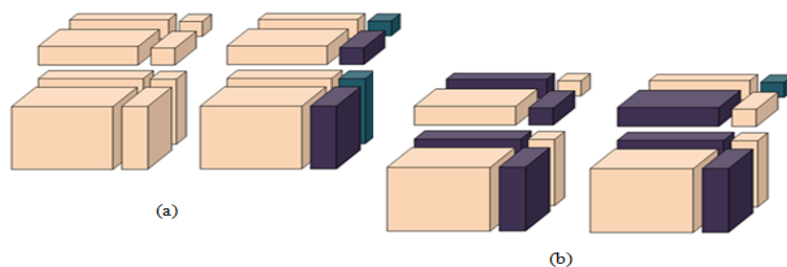
Gambar 4. Lego sebagai Media Aljabar

Penjelasan terhadap gambar di atas adalah sebagai berikut.

- Lego 1 adalah variable x^3 , dengan $p = x \text{ cm}$, $l = x \text{ cm}$, dan $t = x \text{ cm}$;
- Lego 2 adalah variable x^2 , dengan $p = x \text{ cm}$, $l = x \text{ cm}$, dan $t = 1 \text{ cm}$;
- Lego 3 adalah variable x , dengan $p = x \text{ cm}$, $l = 1 \text{ cm}$, dan $t = 1 \text{ cm}$;
- Lego 4 adalah variable 1, dengan $p = 1 \text{ cm}$, $l = 1 \text{ cm}$, dan $t = 1 \text{ cm}$;
- Lego 5 adalah variable $-x^3$, dengan $p = -x \text{ cm}$, $l = -x \text{ cm}$, dan $t = -x \text{ cm}$;
- Lego 6 adalah variable $-x^2$, dengan $p = -x \text{ cm}$, $l = -x \text{ cm}$, dan $t = -1 \text{ cm}$;
- Lego 7 adalah variable $-x$, dengan $p = -x \text{ cm}$, $l = -1 \text{ cm}$, dan $t = -1 \text{ cm}$; dan
- Lego 8 adalah variable -1 , dengan $p = -1 \text{ cm}$, $l = -1 \text{ cm}$, dan $t = -1 \text{ cm}$.

Aturan penyusunan lego-lego tersebut dalam pemfaktoran polinomial pangkat tiga dapat dijelaskan sebagai berikut.

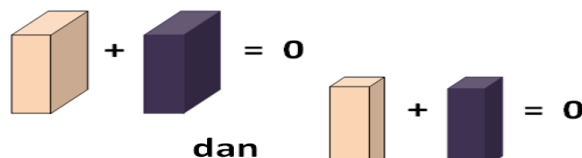
- Misalkan, fungsi polinomial pangkat tiga $P(x) = ax^3 + bx^2 + cx + d$, $a \neq 0$, untuk memfaktorkan fungsi ini kita membutuhkan lego x^3 sebanyak a buah, lego x^2 sebanyak b buah, lego x sebanyak c buah, dan lego 1 sebanyak d buah.
- Lego-lego tersebut akan disusun menjadi sebuah balok tanpa celah. Dengan aturan penyusunan sebagai berikut.



Gambar 5. Aturan Penyusunan Lego

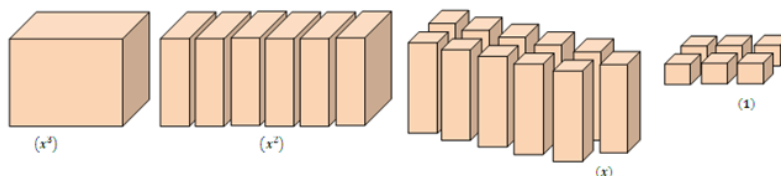
Susunan lego seperti pada Gambar 5(a) di atas menunjukkan bahwa $(+).(+) = (-).(-) = +$. Sedangkan pada Gambar 5(b) menunjukkan bahwa $(+).(-) = (-).(+) = -$.

- c. Jika tersusun sebuah balok dengan celah, maka susunan tersebut memerlukan beberapa lego lagi agar sempurna menjadi sebuah balok. Oleh karena itu, gunakan prinsip nol. Prinsip nol yang dimaksud adalah penambahan 1 buah lego x^2 dan 1 lego $-x^2$ adalah nol. Begitu juga dengan penambahan 1 buah lego x dan 1 lego $-x$ adalah nol.



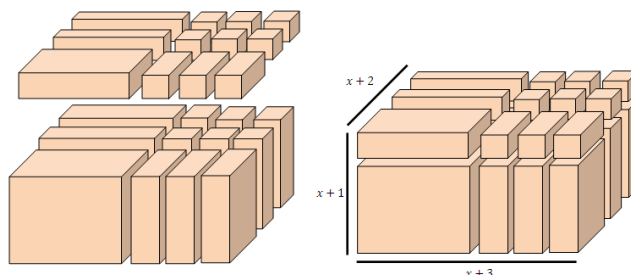
Gambar 6. Prinsip Nol

- d. Pemfaktoran tersebut dapat diketahui dengan menggunakan $V_{balok} = p.l.t$. Penggunaan lego-lego tersebut dalam penyelesaian soal adalah sebagai berikut.
1. $P(x) = x^3 + 6x^2 + 11x + 6$
Untuk memfaktorkan bentuk polinomial pangkat tiga di atas, diperlukan lego yang terdiri dari 1 buah lego x^3 , 6 buah lego x^2 , 11 buah lego x , dan 6 buah lego 1, seperti gambar di bawah ini:



Gambar 7. Lego pada Pemfaktoran $P(x) = x^3 + 6x^2 + 11x + 6$

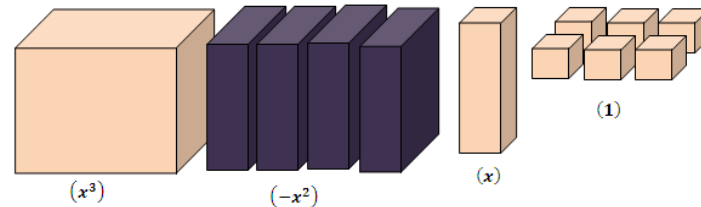
Siswa diajak untuk memanipulasi objek tersebut menjadi sebuah balok tanpa celah sedemikian hingga balok yang tersusun tersebut memiliki ukuran $p = x + 3$, $l = x + 2$, dan $t = x + 1$. $V_{balok} = p.l.t = (x + 3).(x + 2).(x + 1)$. Berdasarkan bentuk sempurna susunan balok pada gambar di bawah ini, diperoleh bahwa faktor dari fungsi polinomial tersebut dapat dinyatakan sebagai $P(x) = x^3 + 6x^2 + 11x + 6 = (x + 3).(x + 2).(x + 1)$.



Gambar 8. Bentuk Sempurna Susunan Lego menjadi Sebuah Balok pada Pemfaktoran $P(x) = x^3 + 6x^2 + 11x + 6$

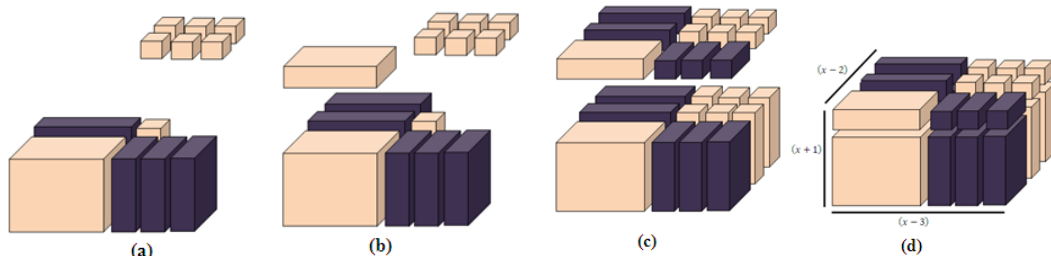
2. $P(x) = x^3 - 4x^2 + x + 6$

Berdasarkan fungsi polinomial pangkat tiga di atas, kita memerlukan lego yang terdiri dari 1 buah lego x^3 , 4 buah lego $-x^2$, 1 buah lego x , dan 6 buah lego 1, seperti gambar di bawah ini:



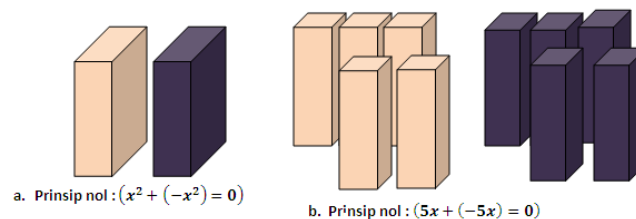
Gambar 9. Lego pada Pemfaktoran $P(x) = x^3 - 4x^2 + x + 6$

Lego-lego di atas disusun berdasarkan aturan penyusunan lego sedemikian hingga terbentuk susunan seperti pada Gambar 10 (a).



Gambar 3.10. Proses Susunan Lego menjadi Sebuah Balok Sempurna pada Pemfaktoran $P(x) = x^3 - 4x^2 + x + 6$

Terlihat pada Gambar 10(a) susunan lego-lego di atas belum membentuk sebuah balok. Agar susunan lego tersebut tersusun menjadi sebuah balok sempurna, kita membutuhkan beberapa lego lagi dengan menggunakan prinsip nol, yaitu $x^2 + (-x^2) = 0$ seperti terlihat pada Gambar 11(a) sehingga susunan lego terbentuk seperti pada Gambar 10 (b). Terlihat pada Gambar 10(b) susunan lego-lego di atas masih belum juga membentuk sebuah balok. Agar susunan lego tersebut menjadi sebuah balok sempurna, kita membutuhkan beberapa lego lagi dengan menggunakan prinsip nol, yaitu $5x + (-5x) = 0$ seperti terlihat pada Gambar 11(b) sehingga susunan lego terbentuk seperti pada Gambar 10 (c).



Gambar 11. Prinsip nol pada Pemfaktoran $P(x) = x^3 - 4x^2 + x + 6$

Dengan demikian susunannya menjadi sebuah balok tanpa celah dengan ukuran $p = x - 3$, $l = x - 2$, dan $t = x + 1$. $V_{balok} = p.l.t = (x - 3).(x - 2).(x + 1)$. Berdasarkan bentuk sempurna susunan balok pada Gambar 10 (d) di atas, diperoleh

bahwa faktor dari fungsi polinomial tersebut dapat dinyatakan sebagai $P(x) = x^3 - 4x^2 + x + 6 = (x + 1)(x - 2)(x - 3)$.

Pembelajaran dengan Penggunaan Lego

Penempatan siswa *slow learner* dalam kelas menggunakan model kelas regular dengan *pull out* (Nur Aziz, dkk., 2015:115), yang artinya siswa *slow learner* belajar bersama siswa lain di kelas regular namun dalam waktu tertentu siswa *slow learner* tersebut ditarik dari kelas regular ke ruang sumber belajar bersama guru matematika. Dalam proses pembelajaran di kelas meliputi tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup.

Pada tahap pendahuluan, guru mempersiapkan kondisi siswa baik secara fisik maupun psikis, seperti obrolan ringan terkait persiapan siswa sebelum berangkat ke sekolah ataupun hal lain yang bersifat santai. Sedangkan persiapan fisik siswa, guru mengajak seluruh siswa untuk melakukan senam ringan, agar siswa semangat dalam belajar matematika. Siswa *slow learner*-pun terlihat bersemangat mempersiapkan diri untuk belajar matematika, yang awalnya sempat terlihat tidak tertarik dan sibuk sendiri. Dalam tahap ini, guru juga memberikan apersepsi terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya baik bagi siswa reguler maupun *slow learner*. Jika siswa *slow learner* mengalami kesulitan dalam menjawab, guru memberikan sedikit bantuan yang berkaitan dengan jawaban atas pertanyaan tersebut, hingga siswa *slow learner* mampu menjawab dengan benar.

Pada tahap inti, guru membelajarkan siswa dengan menggunakan lego sebagai media aljabar dalam pemfaktoran polinomial pangkat tiga. Ketika guru menjelaskan aturan kerja media aljabar ini, siswa *slow learner* terlihat sibuk dengan aktifitasnya sendiri bahkan mengganggu siswa lainnya. Guru menggunakan model pembelajaran kooperatif, dalam diskusi kelompok seluruh siswa terlihat aktif, bahkan siswa *slow learner*-pun menjadi mulai aktif dalam kelompoknya. Dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa *slow learner* terlihat kesulitan dalam memahami instruksi dalam LKS, sehingga secara alami teman sekelompoknya bersedia membantu menjelaskan, inilah yang disebut tutor sebaya sehingga terciptanya interaksi antara siswa reguler dan *slow learner*. Pada akhir diskusi, siswa *slow learner* ikut berpartisipasi dalam presentasi di depan kelas bersama kelompoknya.

Pada tahap penutup, guru bersama siswa melakukan penarikan kesimpulan dan diakhiri dengan pemberian tes tertulis agar diperoleh acuan berupa informasi mengenai kemampuan siswa *slow learner* dalam pemfaktoran polinomial pangkat tiga. Acuan ini akan digunakan dalam kegiatan tindak lanjut.

Kegiatan tindak lanjut merupakan serangkaian dari proses pembelajaran pada siswa *slow learner*. Tindak lanjut ini dilakukan berdasarkan hasil tes tertulis yang telah dilakukan di kelas sebelumnya. Sebagai contoh, jika mereka masih belum memahami konsep, maka perlakuan yang diberikan adalah membelajarkan kembali siswa *slow learner* dengan menggunakan media aljabar berupa lego. Namun, jika mereka sudah memahami konsep, maka mereka diberikan berbagai latihan-latihan soal. Perlu digaris bawahi bahwa dalam kegiatan tindak lanjut ini, strategi yang dilakukan guru melalui penekanan penjelasan yang berulang-ulang sebab kemampuan mengingat siswa tersebut rendah (Hidayari Shaliha, 2017:77). Lebih lanjut dijelaskan oleh Amelia (2016: 57) bahwa kurangnya perhatian terhadap informasi yang disampaikan adalah salah satu faktor penyebab anak lamban belajar. Anak lamban belajar tidak dapat menyimpan informasi dalam jangka panjang dan memanggil kembali ketika dibutuhkan.

Simpulan dan Saran

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Pembelajaran dengan menggunakan lego sebagai media aljabar memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemfaktoran polinomial pangkat tiga bagi siswa *slow learner*. Penempatan siswa *slow learner* dalam kelas menggunakan model kelas regular dengan *pull out*, yang artinya siswa *slow learner* belajar bersama siswa lain di kelas regular namun selanjutnya ditarik dari kelas regular ke ruang sumber belajar lainnya. Proses pembelajaran di kelas meliputi tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup. Pada tahap pendahuluan, siswa diberikan motivasi, apersepsi dan tujuan pembelajaran. Pada tahap inti, siswa dikenalkan dengan media aljabar berupa lego dan cara penggunaannya, pembentukannya kelompok sebagai sarana diskusi dalam menyelesaikan beberapa soal dan mempresentasikannya. Pada tahap penutup, berupa penarikan kesimpulan dan pemberian tes tertulis. Hasil dari tes tertulis dapat dijadikan acuan yang akan digunakan dalam kegiatan tindak lanjut bagi siswa *slow learner*. 2) Adanya peningkatan kemampuan pemfaktoran polinomial pangkat tiga bagi siswa *slow learner*. Hal ini dapat dilihat dari nilai postes yang cenderung lebih tinggi dari pada nilai pretes. Rata-rata nilai pretes sebesar 35,00 dan rata-rata pos tes sebesar 64,16.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan siswa *slow learner*. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian dari berbagai pihak, baik bagi para pendidik, orang tua maupun siswa. Sehingga proses pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Badawi, Rochmad, & A. Agoestanto. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Aljabar dalam Matematika pada Siswa SMP Kelas VIII. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 5(3), hlm. 182-189.
- Amelia, Wachyu. (2016). Karakteristik dan Jenis Kesulitan Belajar Anak Slow Learner. *Jurnal Ilmu Kesehatan Aisyah*, 1(2), hlm. 53-58.
- Bala, Jampala Madhu & Rao, Digurmati Bhaskara. (2004). *Methods of Teaching Exceptional Children*. New Dehli: Discovery Publishing House.
- Cope, L. (2015). Math manipulatives: Making the abstract tangible. *Delta Journal of Education*, 5(1), hlm. 10-19.
- Danni Rosada, Ulfa. (2016). Diagnosis Of Learning Difficulties And Guidance Learning Services To Slow Learner Student. *Journal of Guidance and Counseling*, 6(1), hlm. 61 – 69.
- Hidayati Shaliha, Nurul. (2017). Strategi Membelajarkan Matematika pada Siswa Lamban Belajar Kelas VIII Inklusi Di SMP PGRI 1 SAMPIT. *Mathline: Jurnal Maatematika dan*

Pendidikan Matematika Prodi Pendidikan Matematika Universitas Wiralodra Indramayu, 2(1), hlm. 71-80.

Nur Aziz, Alfian. Sugiman & Prabowo, Ardhi. (2015). Analisis Proses Pembelajaran Matematika pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Slow Learner di Kelas Inklusif SMP Negeri 7 Salatiga. *Kreano*, 6(2), hlm. 111-120.

Shaw, Steven R. (2010). Rescuing Students from the Slow Learner Trap. *Principal leadership*, 10(6), hlm. 12-16.

Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suseno Bimo. (2012). Uji Tanda (Sign Test). Tutorial dan Jasa Olah Data Statistik, www.statistikolahdata.com/2012/01/uji-tanda-sign-test.html?m=1, diunduh di Bengkulu, 8 April 2018.

Wijaya, Cece. (2007). *Pendidikan Remedial: Sarana Pengembangan Mutu Sumber Daya Manusia*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Media Pembelajaran ROBAM untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Positif dan Negatif

EDI ARHAM

SD Negeri Lalowata, Kabupaten Konawe, Provinsi Sulawesi Tenggara

ediarham@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran Robam (Rotan Bambu) dikembangkan dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan bulat positif dan bulat negatif siswa kelas IV SD. Proses pengembangannya melalui empat tahapan yaitu: pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Disseminate*). Bahan utama pembuatan media pembelajaran Robam sangat sederhana, berupa batang rotan dan batang bambu yang dipotong-potong pendek. Pada operasi hitung bilangan bulat positif dan bulat negatif, penggunaan media pembelajaran Robam, lebih baik dibandingkan penggunaan garis bilangan, karena dapat mengantarkan pemikiran siswa pada sesuatu yang kongkrit dan realistik. Hasil uji validitas secara keseluruhan sebesar 87 %, menunjukkan media pembelajaran Robam sangat valid untuk digunakan. Hasil uji kepraktisan sebesar 89,24 %, juga menunjukkan media pembelajaran Robam sangat praktis untuk digunakan. Demikian pula hasil uji efektifitas media pembelajaran Robam, menunjukkan sangat efektif penggunaannya, berdasarkan rata-rata nilai hasil belajar yang dicapai siswa pada kegiatan posttest, mencapai nilai 91,43. Nilai tersebut jauh meningkat dari nilai pretest yang hanya mencapai nilai 46,43. Juga jauh melampaui KKM yang diharapkan yaitu nilai 70,00. Nilai posttest juga sangat meningkat dari rata-rata hasil belajar yang dicapai siswa kelas IV tahun sebelumnya, pada materi pembelajaran serupa yaitu hanya mencapai nilai 67,50.

Kata Kunci: *Robam; Bilangan Positif; Bilangan Negatif; Operasi hitung; Garis Bilangan.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sekolah yang berada di daerah terpencil sangat identik dengan keterbatasan. Kondisi alam dan geografis yang sulit dijangkau oleh program pemerataan pembangunan, mengakibatkan sekolah-sekolah yang berada di daerah terpencil seolah terisolir dan termarginalkan oleh pembangunan pendidikan yang digalakkan pemerintah. Terbatasnya jumlah guru, minimnya sarana dan prasarana pendidikan, sulitnya akses informasi dan komunikasi, menjadi masalah pendidikan yang seakan sulit diatasi hingga saat ini.

Tidak dapat dipungkiri, ketersediaan media pembelajaran yang merupakan bagian penting dari sarana dan prasarana pendidikan, sangat terbatas jumlah dan jenisnya. Kondisi tersebut menuntut guru yang bertugas di daerah terpencil untuk selalu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan menghasilkan sebuah media pembelajaran. Guru harus mampu memilih dan memilah berbagai sumber daya yang

tersedia di lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang sederhana namun efektif.

Sebagai salah seorang guru yang bertugas di salah satu sekolah terpencil, penulis juga menyadari bahwa tidak seluruh media pembelajaran harus dikembangkan dengan menggunakan teknologi tinggi. Apalagi dengan kondisi dan karakteristik sekolah terpencil, yang kurang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer dan multimedia. Dengan bahan dan peralatan seadanya serta mudah diperoleh di lingkungan sekitar, diyakini dapat dihasilkan sebuah media pembelajaran yang sederhana dan efektif.

Penggunaan bahan dari tumbuhan rotan dan bambu yang tersedia melimpah dan banyak dimanfaatkan oleh masyarakat, merupakan salah satu pilihan. Rotan dan bambu (Robam) dapat dikembangkan menjadi berbagai media pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran yang dikembangkan untuk materi pembelajaran operasi hitung bilangan bulat pada mata pelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar ini. Karakteristik materi pembelajaran operasi hitung bilangan bulat yang bersifat abstrak, dinilai dapat dijadikan suatu hal yang kongkrit dan realistis dengan menggunakan media pembelajaran Robam.

Rumusan Masalah

Bertolak dari pengalaman penulis, materi pembelajaran operasi hitung merupakan salah satu materi dasar matematika yang cukup sulit untuk dipahami siswa kelas IV Sekolah Dasar. Terutama pada submateri operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif. Siswa kesulitan memahami kedudukan sebuah bilangan yang berstatus positif dan sebuah bilangan yang berstatus negative, saat dilakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan maupun perkalian dan pembagian. Kemampuan siswa untuk memahami dan mengingat konsep operasi hitung bilangan bulat ini, bermuara pada rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa. Apalagi bila disajikan dengan model pembelajaran konvensional tanpa alat bantu media pembelajaran, siswa seakan dipaksa menghitung dan memikirkan sesuatu yang abstrak.

Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi sebelumnya, penulis mengembangkan media pembelajaran Robam yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pemahaman konsep siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif. Penggunaan media pembelajaran Robam, akan mengantarkan siswa pada proses pembelajaran nyata atau pembelajaran matematika realistis yang muaranya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2016: 407), penelitian yang didesain dalam bentuk penelitian dan pengembangan, merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam hal ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Robam yang diuji efektifitas, kepraktisan dan validitasnya.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada model pengembangan *FourD* (4D). Rochmad (2012: 59) mengemukakan bahwa, model 4D dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Dalam pelaksanaannya, model ini melalui 4 tahapan dalam menghasilkan suatu produk. Tahapan tersebut yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

Pada tahap pendefinisian, langkah yang dilakukan yaitu menganalisis dan menetapkan masalah dasar yang ada pada pembelajaran. Dari proses ini akan memudahkan guru memilih alternatif solusi yang tepat dan efektif melalui suatu produk yang akan dikembangkan. Tahap berikutnya yaitu perancangan, dilakukan dengan cara merancang bentuk awal (*prototype*) produk media pembelajaran yang akan dihasilkan. Selanjutnya adalah tahap pengembangan, yaitu tahapan menghasilkan produk. Dalam tahapan menghasilkan produk ini, diikuti oleh proses penilaian ahli (*expert appraisal*) dan revisi, kemudian dilakukan uji coba produk (*developmental testing*). Tahap terakhir adalah penyebaran, yaitu kegiatan sosialisasi produk atau promosi kepada pihak lain agar bisa digunakan secara individu, kelompok, atau sistem yang telah ada

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Lalowata tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 14 siswa.

Sumber Data dan Pengolahan Data

Data yang digunakan dalam uji validitas, uji kepraktisan dan uji efektifitas diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, kuisioner dan hasil test. Data observasi berasal dari hasil pengamatan penulis sebelum penelitian serta pengamatan penulis dan observer lain selama penelitian. Wawancara dilakukan kepada sejumlah guru, terkait permasalahan dalam pembelajaran materi operasi hitung bilangan bulat, sebelum dan sesudah uji coba penggunaan media pembelajaran Robam. Data kuisioner diperoleh melalui pengisian lembar validasi oleh ahli, lembar pengamatan oleh observer dan lembar angket respon oleh siswa. Sedangkan uji efektifitas diperoleh dari hasil belajar melalui pretest dan posttest.

Untuk mengukur skor persentase validitas dan kepraktisan produk media pembelajaran Robam, dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh kriteria}}{\text{Skor keseluruhan ideal}} \times 100 \%$$

Skor persentase validitas diperoleh melalui penilaian validator terhadap 10 indikator kriteria, dari dua aspek yang divalidasi. Sedangkan skor persentase kepraktisan diperoleh melalui penilaian observer terhadap 12 indikator kriteria pada masing-masing siswa. Riduwan (2015:3) mengasumsikan bahwa skor 1 berarti buruk sekali, skor 2 berarti buruk, skor 3 berarti sedang, skor 4 berarti baik dan skor 5 berarti baik sekali.

Selain penilaian observer, kepraktisan media pembelajaran juga diukur melalui kuisioner skor respon siswa, usai mengikuti aktifitas pembelajaran. Respon siswa diperoleh dari kuisioner berisi 7 pertanyaan tertutup dengan jawaban “ya” untuk respon positif atau “tidak” untuk respon negatif. Persentase respon siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase respon masing-masing siswa} = \frac{\text{Jumlah jawaban respon positif}}{\text{Jumlah ideal respon positif}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase respon siswa} = \frac{\text{jumlah seluruh persentase respon siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Dengan asumsi bahwa persentase respon $\leq 25\%$ - 40% dinyatakan tidak praktis, 41% - 55% dinyatakan kurang praktis, 56% - 70% dinyatakan cukup praktis, 71% - 85% dinyatakan praktis, dan 86%-100% dinyatakan sangat praktis.

Untuk hasil uji efektifitas diperoleh dengan cara membandingkan hasil belajar siswa kelas IV tahun sebelumnya dengan siswa yang menjadi subyek penelitian. Selain itu juga melihat peningkatan hasil yang dicapai siswa subyek penelitian saat pretest dan posttest, apakah mencapai KKM atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Robam.

Robam merupakan media pembelajaran yang dikembangkan penulis untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV SD Ngeri Lalowata. Bahan utama pembuatan Robam berasal dari batang rotan dan batang bambu yang dipotong-potong dalam ukuran tertentu. Rotan adalah tumbuhan liar yang banyak tumbuh di hutan sekitar sekolah dan sering diambil oleh masyarakat setempat untuk dijual atau dijadikan kerajinan tangan. Sedangkan bambu yang banyak tumbuh melimpah di kebun masyarakat, menjadi bahan utama pembuatan berbagai struktur bangunan.

Tersedianya rotan dan bambu dalam jumlah yang melimpah serta sangat akrab dengan kehidupan masyarakat, membuat kedua bahan ini cocok untuk dijadikan sebagai bahan pembuatan berbagai media pembelajaran. Sudjana (2001:4) mengemukakan, selain alasan ketepatan dengan tujuan pembelajaran dan keselarasan dengan isi bahan pembelajaran, media pembelajaran yang dikembangkan juga hendaknya mempertimbangkan bahan baku pembuatannya, yaitu mudah ditemukan, mudah dibuat, tidak mahal, dan praktis digunakan oleh guru dan siswa.

Bentuk fisik media pembelajaran Robam sangat sederhana sehingga cara pembuatannya juga sangat mudah dilakukan, dapat dibuat sendiri oleh siswa. Bahkan sejak penulis memperkenalkan media pembelajaran Robam, seluruh siswa kelas IV telah memiliki puluhan Robam yang dibuat sendiri-sendiri. Tidak hanya cara pembuatannya, cara penggunaan media pembelajaran ini juga mudah dipahami siswa. Sangat membantu dalam mengingat konsep operasi hitung bilangan bulat, khususnya pada operasi hitung yang melibatkan bilangan positif dan negatif secara bersamaan. Pengalaman sebelumnya, saat melakukan operasi hitung, siswa terkadang kurang memahami posisi bilangan saat berstatus negatif, sehingga saat melakukan perhitungan, mereka selalu keliru dalam menentukan hasilnya.

Media pembelajaran Robam dapat digunakan pada beberapa submateri yang ada pada materi operasi hitung bilangan bulat kelas 4 SD dan beberapa submateri yang ada pada materi operasi hitung bilangan bulat kelas 6 SD. Kusnandar (2009: 162-183) menguraikan, Submateri pada materi operasi hitung bilangan bulat kelas IV diantaranya: 1) Mengenal bilangan bulat positif dan negatif; 2) membaca lambang bilangan negatif; 3) membandingkan dan mengurutkan serta mengenal lawan masing-masing bilangan bulat; 4) penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat positif dan negatif. Sedangkan untuk materi pembelajaran kelas 6 SD, Astuti (2009: 1-13) menyebutkan, dua submateri masing-masing: 1) sifat-sifat operasi bilangan bulat; dan 2) perkalian dan pembagian bilangan bulat positif dan negatif.



Gambar 1. Bagian-bagian media pembelajaran Robam

Cara Penggunaan Media Pembelajaran Robam.

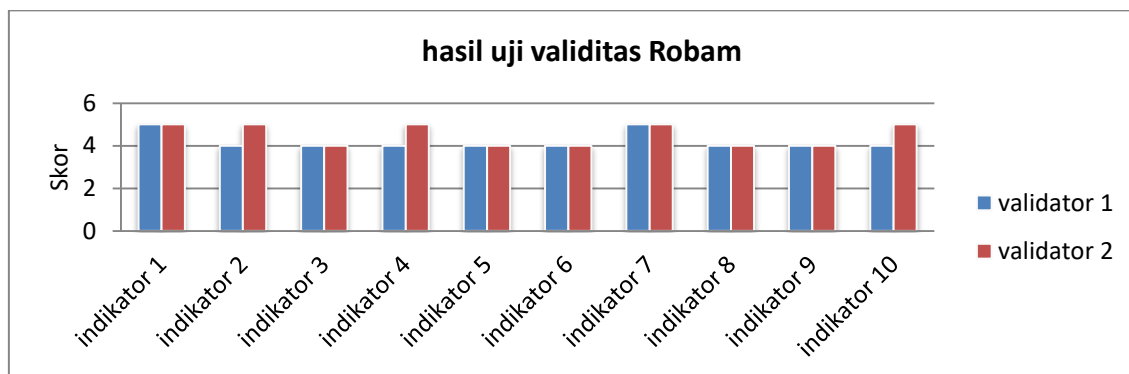
Sebelum melakukan operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif untuk operasi penjumlahan dan pengurangan, siswa diberikan informasi tentang konsep suatu bilangan yang bernilai positif dan bernilai negatif. Dimana nilai positif (+) menunjukkan nilai lebih, sedangkan nilai negatif (-) menunjukkan nilai kurang. Setelah itu, untuk lebih mengingatkan siswa, konsep tersebut dihubungkan dengan media pembelajaran Robam, dimana potongan rotan melambangkan nilai positif dan potongan bambu melambangkan nilai negatif. Saat bambu dan rotan tersebut digabungkan dengan cara rotan dimasukkan ke dalam bambu, maka gabungan keduanya bernilai nol atau netral. Alasan sehingga rotan mewakili positif karena bersifat padat tanpa rongga, sedangkan bambu memiliki rongga yang diibaratkan sesuatu yang kurang. Kegiatan berikutnya, dilakukan penanaman konsep bahwa operasi hitung penjumlahan adalah proses menambahkan sesuatu pada yang sudah, sedangkan pengurangan adalah proses pengambilan atas sesuatu yang sudah ada. Proses menambah atau mengambil itulah, yang sangat mudah dan tepat dilakukan bila menggunakan media pembelajaran Robam.

Secara garis besar, operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat positif dan negatif terdiri dari 10 jenis, yaitu: 1) penjumlahan bilangan bulat positif dengan positif; 2) penjumlahan bilangan bulat positif dengan negatif; 3) penjumlahan bilangan bulat negatif dengan negatif; 4) penjumlahan bilangan bulat negatif dengan positif; 5) penjumlahan bilangan bulat positif dengan nol; 6) pengurangan bilangan bulat positif dengan positif; 7) pengurangan bilangan bulat positif dengan negatif; 8) pengurangan bilangan bulat negatif dengan negatif; 9) pengurangan bilangan bulat negatif dengan positif; 10) pengurangan bilangan bulat negatif dengan nol (Irawan, 2014: 45). Namun dalam pelaksanaannya, 10 jenis operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat tersebut dapat berkembang menjadi 22 jenis operasi hitung. Keseluruhan 22 jenis operasi hitung tersebut, dalam proses perhitungannya sangat terbantu dengan menggunakan media pembelajaran Robam.

Robam memiliki kelebihan bila dibandingkan dengan menggunakan media garis bilangan yang biasa dilakukan secara langsung di papan tulis. Nuh (2013: 79) mengungkapkan, penggunaan garis bilangan lebih mengarah pada pendekatan pengukuran. Dalam pembelajaran, pendekatan pengukuran berfungsi baik ketika menyimbolkan bilangan bulat, operasi penjumlahan dan perkalian bilangan bulat positif, tetapi akan menjadi kurang bermakna bagi siswa ketika diterapkan pada operasi pengurangan bilangan bulat serta perkalian dan atau perkalian bilangan bulat negatif.

Uji Validitas

Dari data uji validitas yang dilakukan dua orang validator masing-masing: Rahwayani ultra, S.Pd., M.Pd sebagai validator 1 dan Andang Masnur, S.Pd., M.Pd. sebagai validator 2, diperoleh hasil uji validitas secara keseluruhan sebesar 87 % yang berarti bahwa media pembelajaran Robam sangat valid untuk digunakan pada pembelajaran materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat positif dan negatif. Hasil validasi kedua validator disajikan dalam diagram batang berikut:



Uji Kepraktisan

Dari data hasil pengamatan dua observer terhadap 12 indikator yang dinilai pada masing-masing siswa, diperoleh nilai persentase keseluruhan uji kepraktisan sebesar 84,6 %, yang berarti bahwa media pembelajaran Robam praktis untuk digunakan. Sebaran skor rata-rata penilaian seluruh indikator pada seluruh siswa disajikan pada tabel 1. Sedangkan persentase uji kepraktisan yang berasal dari respon siswa sebesar 93,88 %, yang berarti bahwa media pembelajaran Robam sangat praktis untuk digunakan. Sebaran respon siswa terhadap 7 indikator pertanyaan disajikan pada tabel 2. Sehingga persentase uji kepraktisan media pembelajaran Robam secara keseluruhan yaitu dari hasil pengamatan dua orang observer dan uji kepraktisan dari seluruh respon siswa sebesar 89,24 %. Persentase tersebut menunjukkan bahwa Media pembelajaran Robam sangat praktis untuk digunakan pada materi operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif, yaitu pada operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan positif dan negatif.

Tabel 1: Sebaran skor rata-rata penilaian seluruh indikator

Indikator	Observer 1 (Rata-rata skor)	Observer 2 (Rata-rata skor)
1	4,21	4,36
2	4,14	4,21
3	3,92	3,93
4	3,71	3,86
5	4,5	4,36
6	4,07	4
7	4,28	4,21
8	3,78	3,86
9	3,78	3,79
10	3,78	3,93
11	3,92	4
12	4,5	4,36

Tabel 2. Sebaran respon siswa terhadap 7 indikator pertanyaan

Indikator	Siswa													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
2	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
3	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
4	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
5	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
6	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
7	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y

Ket: simbol Y berarti ya dan simbol T berarti tidak

Uji Efektifitas

Untuk menguji efektifitas media pembelajaran Robam, dilakukan melalui dua indikator yaitu: 1) peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV tahun sebelumnya pada materi operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif, dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas yang menjadi subyek penelitian; dan 2) peningkatan hasil yang dicapai siswa subyek penelitian saat pretest dan posttest, apakah mencapai KKM yang diharapkan.

Rata-rata hasil belajar siswa kelas IV tahun sebelumnya, pada materi operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif, sebesar 67,50. Hasil belajar tersebut tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan sebesar 70,00. Sedangkan rata-rata hasil belajar (posttest) yang dicapai siswa kelas IV (subyek penelitian) pada materi operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif sebesar 91,43, jauh melampaui nilai KKM. Nilai rata-rata hasil belajar tersebut juga meningkat dari rata-rata hasil pretest yang hanya sebesar 46,43. Dari perbandingan nilai rata-rata tahun sebelumnya dan nilai pretest dengan nilai rata-rata posttest dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Robam sangat efektif untuk digunakan pada materi operasi hitung bilangan bulat. \

Desiminasi

Media pembelajaran Robam ini telah didesiminasikan dalam sebuah pertemuan Kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) kelas tinggi, Kecamatan Latoma. Hasilnya, beberapa guru telah membuat sendiri dan menggunakan media pembelajaran Robam dalam pembelajarannya.

PENUTUP

Simpulan

Seluruh proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran Robam, mulai tahapan *Define* (pendefenisian) hingga tahapan *Disseminate* (penyebaran) terlaksana dengan baik. Harapan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif, untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan bulat positif dan negative, telah tercapai. Hasil uji validitas secara keseluruhan sebesar 87 % menunjukkan media pembelajaran Robam sangat valid untuk digunakan. Hasil uji kepraktisan sebesar 89,24 % juga menunjukkan bahwa media pembelajaran Robam sangat praktis untuk digunakan. Demikian pula hasil uji efektifitas menunjukkan bahwa media pembelajaran Robam sangat efektif digunakan. Hal ini terlihat dengan tingginya rata-rata hasil belajar yang dicapai pada proses posttest yang mencapai 91,43, jauh

melampaui nilai KKM, dan jauh meningkat nilai pretest serta dari rata-rata hasil belajar siswa kelas IV sebelumnya.

Saran

Dengan melihat hasil pengembangan media pembelajaran Robam yang sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi operasi hitung bilangan bulat, penulis menyarankan agar media pembelajaran ini dapat diadopsi secara penuh ataupun dimodifikasi sedemikian rupa oleh rekan-rekan guru, sehingga dapat digunakan pula di sekolah masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Tri. 2009. *Matematika Kelas 6*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Irawan, Bambang. 2016. *Modul Matematika 2016*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kusnandar, Achmad. 2009. *Matematika Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Nuh, Muh. (2013). Strategi Pembelajaran Bilangan Bulat dengan Pendekatan Garis Bilangan. *Jurnal Pendidikan Matematika*. II (1), hlm 79.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2012). Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Jurnal Kreano FMIPA Unnes*. III (1), hlm 59.
- Sudjana, Nana. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. 2016. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

MENINGKATKAN KECEPATAN LARI 40 METER DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA “PAPARET”

EDI SANTOSO
SEKOLAH DASAR NEGERI NEGOROREJO I
Edisantoso616185@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengangkat permasalahan kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I yang kurang memuaskan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development. Penelitian ini menggunakan sampel 9 peserta didik, dengan rincian 4 putra dan 5 putri. Pada tahap pratindakan, kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I kurang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari adanya 22% peserta didik yang masih dalam kategori kurang, sehingga diciptakanlah sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan kecepatan lari 40 meter yang bernama *paparet*. *Paparet* adalah singkatan dari papan berkaret yang berguna untuk meningkatkan kekuatan otot kaki peserta didik sehingga kecepatan lari mereka juga meningkat. Setelah menggunakan media *paparet* selama 3 minggu atau 21 hari berturut-turut, nilai yang mereka peroleh lebih baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan nilai terendah yang tergolong kategori sedang yang diperoleh 2 (22%) peserta didik dan tidak ada lagi peserta didik yang tergolong kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *paparet* kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I mengalami peningkatan yang signifikan.

Kata Kunci: *kecepatan; lari; paparet.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang dan Review Pustaka Mutakhir

Lari jarak pendek atau lari sprint 40 meter adalah salah satu pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Menurut Heryana dan Verianti (2010: 30): “Kecepatan adalah kemampuan melakukan gerakan sejenis secara berturut-turut dalam waktu singkat”. Sedangkan menurut Mujiono, dkk. (2016: 53): “Lari cepat membutuhkan kecepatan dan kekuatan”.

Dalam pembelajaran lari 40 meter, nilai yang diperoleh peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I masih kurang memuaskan. Hal ini disebabkan karena kekuatan otot kaki mereka kurang baik. Selain itu tidak adanya media pembelajaran membuat pembelajaran terkesan monoton yang akibatnya peserta didik kerap jenuh dan bosan. Idealnya peserta didik harus merasa senang dan tertantang untuk melakukan latihan sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan peserta didik akan lebih bersemangat. Dengan terciptanya kondisi tersebut kecepatan lari mereka dapat meningkat, pada akhirnya nilai mereka juga akan lebih memuaskan.

Berdasarkan kondisi yang dialami peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I dilakukanlah penelitian untuk meningkatkan kecepatan lari 40 meter dengan menggunakan sebuah media pembelajaran. Menurut Sadiman (2015: 83): “Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan

pesan”. Dari pemaparan ahli diatas, penulis menciptakan sebuah media pembelajaran yaitu *Paparet*.

Paparet adalah singkatan dari papan berkaret yang diciptakan untuk meningkatkan kecepatan lari 40 meter. Media ini sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan biaya yang besar untuk membuatnya sehingga dapat digunakan di seluruh sekolah dasar yang ada di Indonesia.

Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan kecepatan lari diatas, permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah *Paparet* dapat meningkatkan kekuatan otot kaki peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I?
2. Apakah *Paparet* dapat meningkatkan kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I?

Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kekuatan otot kaki peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I dengan menggunakan media *Paparet*;
2. Untuk meningkatkan kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I dengan menggunakan media *Paparet*.

METODE

Desain Penelitian

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian dengan judul Meningkatkan Kecepatan Lari 40 Meter dengan Menggunakan Media *Paparet* ini adalah Research and Development (R & D) atau Penelitian Pengembangan.

Ide Dasar

Ide dasar dari pembuatan *Paparet* ini adalah kekuatan otot kaki peserta didik Kelas V SDN Negororejo I yang kurang sehingga kecepatan lari 40 meter mereka kurang memuaskan. dari permasalahan tersebut guru berusaha untuk menciptakan media yang dapat meningkatkan kekurangan tersebut.

Rancangan Penelitian

Berikut adalah rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. Menentukan latar belakang permasalahan;
- b. Merumuskan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran lari jarak pendek atau sprint 40 meter;
- c. Menentukan tujuan penelitian;
- d. Menentukan metode yang digunakan dalam penelitian;
- e. Menentukan hasil dan pembahasan;
- f. Merumuskan kesimpulan penelitian.

Subjek dan Objek

Subjek dari penelitian ini adalah kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I sedangkan objek dari penelitian ini adalah peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I Tahun Pelajaran 2017/ 2018 yang berjumlah 9 orang, terdiri atas 4 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan.

Pengumpulan Data

1. Menyiapkan instrument penilaian.
2. Melakukan tes

Digunakan untuk memperoleh data keterampilan gerak lari jarak pendek atau sprint 40 meter peserta didik.

3. Melakukan observasi

Digunakan untuk memperoleh kebenaran bahwa *Paparet* dapat meningkatkan kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pre test atau penilaian awal kecepatan lari 40 meter peserta didik kelas V;
2. Melakukan post test atau penilaian akhir kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I;
3. Membandingkan hasil pre test dengan hasil post test kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I;
4. Membuat kesimpulan penelitian berdasarkan hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pratindakan

Dalam pelaksanaan pembelajaran lari 40 meter pada peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I masih kurang memuaskan. Hal ini dilihat dari hasil observasi yang dilakukan. Berikut ini adalah hasil pengamatan yang telah dilakukan pada peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I:

Tabel 3. 1
Tingkat Kecepatan Lari 40 meter Peserta Didik Kelas V
Sekolah Dasar Negeri Negororejo I (Pre Test)

No	Interval Putra	Interval Putri	L+P	Persentase	Kategori
1	s. d – 6.3"	s. d – 6.7"	0	0%	Baik sekali
2	6.4" – 6.9"	6.8" – 7.5"	1	11%	Baik
3	7.0" – 7.7"	7.6" – 8.3"	6	67%	Sedang
4	7.8" – 8.8"	8.4" – 9.6"	2	22%	Kurang
5	8.9" – dst.	9.7" – dst.	0	0%	Kurang sekali
Jumlah			9	100%	

Dari data tersebut diketahui 2 peserta didik atau 2% dari jumlah peserta didik yang tergolong kategori kurang. Diketahui pula bahwa hanya 1 peserta didik atau 11%

dari jumlah peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I yang tergolong kategori baik. Dari hasil tersebut saya sebagai seorang guru harus mengambil tindakan untuk mengangkat nilai mereka dengan melakukan sebuah penelitian untuk menciptakan sebuah media *paparet* yang diharapkan dengan media tersebut dapat meningkatkan kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I

2. Deskripsi Hasil Tindakan

Dengan adanya nilai peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I yang kurang memuaskan tersebut guru membuat sebuah media *Paparet* yang bertujuan untuk meningkatkan kecepatan lari 40 meter. Penelitian lari 40 meter ini dilaksanakan dalam 3 siklus.

a. Siklus 1

1.) Tahap Persiapan

- Guru membuat desain *Paparet*;
- Guru membuat *Paparet* yang akan digunakan dalam pembelajaran lari 40 meter dengan menggunakan alat berupa gergaji, palu, dan meteran. Sedangkan bahan yang digunakan adalah papan kayu, kayu usuk, kain, dan karet ban bekas. Adapaun bentuknya adalah seperti gambar di bawah ini:

Gambar 3. 1
Media *Paparet*



- Peserta didik berdo'a dan melakukan pemanasan dengan bimbingan guru;
 - Setelah melakukan pemanasan peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan *Paparet* agar fungsinya maksimal.
- #### 2.) Tahap Pelaksanaan Kegiatan
- Peserta didik memasang peralatan *Paparet* dengan baik dan benar;
 - Peserta didik berlatih lari dengan menggunakan media *Paparet* sesuai arahan dan instruksi dari guru selama lima menit secara bergantian selama 7 hari berturut-turut;
- #### 3.) Tahap Diskusi
- Desain *Paparet* masih butuh penyempurnaan;
 - Waktu yang digunakan untuk berlatih lari 40 meter masih terlalu minim sehingga peningkatan masih kurang terlihat.

b. Siklus 2

1.) Tahap Persiapan

- Guru menyiapkan *Paparet* yang akan digunakan;
- Peserta didik berbaris, berdo'a, dan melakukan pemanasan.

2.) Tahap Pelaksanaan Kegiatan

- Peserta didik berlatih lari 40 meter menggunakan media *Paparet* bergantian selama 10 menit dalam 7 hari berturut-turut.

3.) Tahap Diskusi

- Peningkatan kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V sudah mulai terlihat;
- Perlu adanya penambahan frekuensi latihan menjadi 15 menit selama 7 hari berturut-turut.

c. Siklus 3

1.) Tahap Persiapan

- Guru menyiapkan *Paparet* yang akan digunakan peserta didik;
- Peserta didik berbaris, berdo'a, dan melakukan pemanasan.

2.) Tahap Pelaksanaan Kegiatan

- Peserta didik berlatih lari dengan menggunakan media *Paparet* selama 15 menit dalam kurun waktu 7 hari.

3.) Tahap Diskusi

Dapat disimpulkan bahwa media *Paparet* dapat meningkatkan kecepatan lari jarak pendek atau lari sprint 40 meter pada peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I.

4.) Tahap Tindak Lanjut

Guru mendiseminasikan hasil penelitian pada forum Kelompok Kerja Guru Olahraga Kecamatan Lumbang dan pihak-pihak terkait.

Adapun hasil tindakan setelah melakukan tiga siklus tersebut disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3. 2
Tingkat Kecepatan Lari 40 Meter Peserta Didik Kelas V
Sekolah Dasar Negeri Negororejo I (Post Test)

No	Interval Putra	Interval Putri	L+P	Persentase	Kategori
1	s. d – 6.3"	s. d – 6.7"	0	0%	Baik sekali
2	6.4" – 6.9"	6.8" – 7.5"	7	78%	Baik
3	7.0" – 7.7"	7.6" – 8.3"	2	22%	Sedang
4	7.8" – 8.8"	8.4" – 9.6"	0	0%	Kurang
5	8.9" – dst.	9.7" – dst.	0	0%	Kurang sekali
Jumlah			9	100%	

Perbandingan antara Pra Tindakan dengan Hasil Tindakan

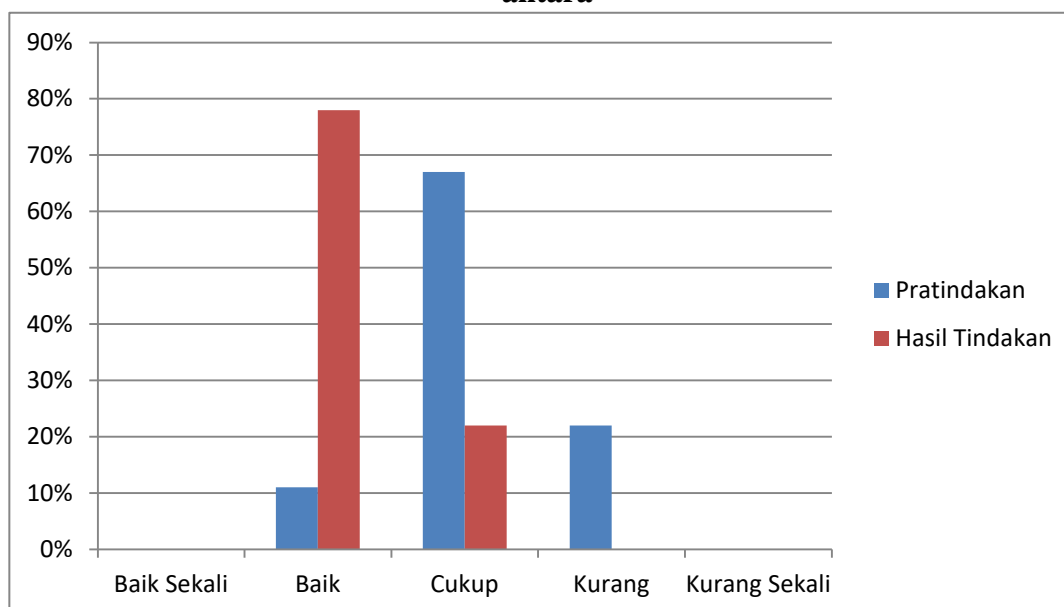
Peningkatan kecepatan lari 40 meter pada peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I disajikan dalam table berikut:

Tabel 3. 3
Perbandingan antara Pratindakan dengan Hasil Tindakan

No	Interval Putra	Interval Putri	Kategori	Persentase Pratindakan	Persentase Hasil Tindakan
1	s. d – 6.3"	s. d – 6.7"	Baik sekali	0%	0%
2	6.4" – 6.9"	6.8" – 7.5"	Baik	11%	78%
3	7.0" – 7.7"	7.6" – 8.3"	Sedang	67%	22%
4	7.8" – 8.8"	8.4" – 9.6"	Kurang	22%	0%
5	8.9" – dst.	9.7" – dst.	Kurang sekali	0%	0%
Jumlah				100%	100%

Menurut data yang telah disajikan diatas dapat dijelaskan dengan diagram di bawah ini:

Gambar 3. 2
Diagram perbandingan antara Pratindakan dengan Hasil Tindakan Tingkat Kecepatan Lari Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I antara



A. Pembahasan

Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya inovasi pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan kecepatan lari 40 meter. Menurut Wina Sanjaya (2008: 293): “Inovasi pembelajaran adalah sesuatu yang baru dalam situasi tertentu untuk memecahkan masalah”. Dengan adanya pertimbangan tersebut guru harus menciptakan sebuah media pembelajaran. Menurut Basuki (2016: 83): “Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, usia, dan kondisi lingkungan”. Dari pertimbangan para ahli diatas terciptalah media *Paparet* yang bertujuan untuk meningkatkan kecepatan lari 40 meter pada peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I.

Dari data yang telah disajikan diatas dapat diketahui bahwa *Paparet* dapat meningkatkan kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I. Hal ini dibuktikan dengan data yang telah disajikan diatas dengan sampel 9 peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I yang terdiri dari 4 peserta didik putra dan 5 peserta didik putri. Pada fase pratindakan terdapat 1 (11%) peserta didik yang masuk kategori baik, 6 (67%) peserta didik dalam kategori sedang, 2 (22%) peserta didik dengan kategori kurang. Melihat data pada fase pratindakan kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I dalam kategori sedang dan masih terdapat 2 (22%) peserta didik yang harus ditingkatkan kecepatannya untuk memenuhi KKM. Pada fase hasil tindakan terdapat 7 (78%) peserta didik dalam kategori baik, dan 2 (22%) peserta didik dengan kategori sedang. Maka dapat diartikan bahwa kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I termasuk dalam kategori baik dan tidak ada lagi peserta didik yang dikategorikan kurang. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Paparet* dapat meningkatkan

kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I karena tidak ada lagi peserta didik yang tergolong kategori kurang.

SIMPULAN

Simpulan

Penelitian kecepatan lari 40 meter pada peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I dilakukan dalam tiga siklus. Dari data yang telah diperoleh selama melakukan penelitian menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *Paparet* dapat meningkatkan kekuatan otot kaki peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I;
2. Media *Paparet* dapat meningkatkan kecepatan lari 40 meter peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Negororejo I.

Saran

Saran dari saya sebagai seorang guru yang berkecimpung dalam dunia pendidikan terutama pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah sebagai berikut:

1. Selalu berinovasi agar mutu pembelajaran di sekolah semakin baik;
2. Ciptakanlah metode atau media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien agar keterampilan atau kemampuan peserta didik dapat meningkat dan sesuai harapan;
3. Jadilah guru yang selalu dicintai peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, Wibowo. (2016). *Media Pengajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud
- Heryana, Dadan dan Giri Verianti. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Aneka Ilmu
- Mujiono, dkk. (2016). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Surakarta: PT Putra Nugraha Sentosa
- Sadiman, Arif S. dkk. (2015). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa
- Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran (Teoritik dan Praktik Kurikulum KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Group

PEMANFAATAN APLIKASI QUIZ CREATOR DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA KELAS V SD BERBASIS KOMPUTER

Edy Purwanto
SD Negeri 1 Jatipayak Modo Lamongan
purwanto.edy48@yahoo.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD, menghasilkan media pembelajaran berupa kuis interaktif dengan aplikasi quiz creator yang isinya soal-soal latihan tiap mata pelajaran, dan mengetahui efektivitas media pembelajaran kuis interaktif dengan aplikasi quiz creator terhadap kegiatan evaluasi pembelajaran. Penelitian ini meliputi 2 siklus dengan menerapkan media pembelajaran berupa kuis interaktif yaitu aplikasi quiz creator yang berbasis komputer pada siswa kelas V SD. Bentuk tindakannya dengan menggunakan media aplikasi quiz creator yang digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran yaitu siswa diminta mengerjakan soal yang ada pada komputer dan setelah selesai mengerjakan siswa langsung tahu hasilnya. Hasil penelitian ini secara deskriptif menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 1 Jatipayak Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yaitu perolehan nilai rata-rata kelas sebelum tindakan sebesar 59,90 dengan ketuntasan belajar 40% dan setelah tindakan menjadi 68,40 dengan ketuntasan belajar 70 % dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar sebesar 8,50.

Kata Kunci : Aplikasi Quiz Creator, Evaluasi Pembelajaran, dan Komputer

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan masyarakat dan berbangsa termasuk juga dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi khususnya penggunaan media berupa multimedia pada pendidikan saat ini memiliki peranan yang penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan multimedia tersebut secara tepat dipercaya dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa apalagi jika multimedia tersebut dipersiapkan dengan menarik dan kreatif mungkin sehingga efektivitas dalam meningkatkan kemampuan siswa menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V SD Negeri 1 Jatipayak Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan, hasil belajar siswa masih rendah dilihat dari nilai rata-rata kelas dikarenakan siswa tidak senang mengerjakan soal-soal latihan terutama pada saat ulangan harian siswa cenderung malas berpikir.

Rendahnya kemampuan siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran kemungkinan disebabkan oleh dua faktor. Faktor pertama media evaluasi pembelajaran yang dipakai oleh guru cenderung kurang menarik dan membosankan sehingga siswa kesulitan dalam berimajinasi dan berpikir dengan kata-kata atau media gambar diam yang tentunya mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa tersebut. Faktor kedua adalah guru hanya menggunakan metode konvensional dalam evaluasi pembelajaran yaitu

dengan memberikan soal saja sehingga cenderung kurang menarik dan membosankan bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam evaluasi pembelajaran akan membuat siswa lebih berpartisipasi secara aktif, membuat siswa lebih kreatif, menumbuhkan minat siswa untuk melakukan pembelajaran secara pribadi atau dengan teman sebaya, mengembangkan kemandirian siswa di luar dari bimbingan guru, sesuai dengan bakat minat, dan perkembangan fisik, serta psikologi siswa sehingga berujung pada peningkatan kemampuan siswa tersebut

Evaluasi Pembelajaran adalah suatu proses sistematis untuk menetapkan perolehan nilai belajar dan pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran dalam suatu proses pembelajaran dengan terlebih dahulu ditentukan kriteria ketuntasan yang ingin dicapai. Sedangkan pengukuran dalam kegiatan pembelajaran adalah membandingkan tingkat keberhasilan pembelajaran baik untuk siswa maupun guru yang bersifat kuantitatif yang telah ditentukan tingkat keberhasilannya. Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengamati dan mengkaji keberhasilan proses yang terjadi dalam kegiatan proses pembelajaran yang selanjutnya menentukan tindak lanjut. Proses pembelajaran sendiri meliputi 3 hal penting yaitu input (siswa, guru, kurikulum dan lain-lain), transformasi (Penyampaian), dan output (hasil belajar). Kegiatan Evaluasi pembelajaran adalah mengukur output yaitu target yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Dalam pemecahan masalah ini, peneliti akan memanfaatkan teknologi berupa media pembelajaran kuis interaktif dalam evaluasi pembelajaran. Dalam suatu evaluasi pembelajaran teknologi pembelajaran sangat diperlukan sebagai media yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk keperluan menganalisis hasil pembelajaran di samping lembar soal latihan yang berupa lembar kerja siswa. Media yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran adalah aplikasi quiz creator, karena memiliki kelebihan sebagai media yang mengedukasi berupa soal-soal kuis dan diharapkan akan memotivasi dan menarik minat siswa dalam mengingat materi yang telah telah dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Quiz Creator Dalam Evaluasi Pembelajaran Siswa SD Berbasis Komputer”

Rumusan masalah penelitian ini adalah: “Berapa tingkat efektivitas evaluasi pembelajaran setelah menggunakan media kuis interaktif dengan aplikasi quiz creator? dan apakah pemanfaatan aplikasi quiz creator dalam evaluasi pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD?”

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengetahui efektivitas dalam evaluasi pembelajaran siswa SD setelah menggunakan media kuis interaktif berupa aplikasi quiz creator. 2) meningkatkan hasil belajar setelah menggunakan media kuis interaktif berupa quiz creator pada siswa SD.

Manfaat penelitian ini bagi guru: 1) sebagai masukan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara variasi guna memaksimalkan kemampuan siswa. 2) dapat membuat dan menggunakan media quiz creator dalam evaluasi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

METODE

Penelitian tentang pemanfaatan aplikasi quiz creator dalam evaluasi pembelajaran pada siswa kelas V SD berbasis komputer ini adalah termasuk penelitian tindakan kelas.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Jatipayak Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan semester genap tahun pelajaran 2016/2017 selama 3 bulan yaitu dari bulan Februari sampai dengan bulan April 2017. Tempat yang diambil untuk penelitian adalah ruang kelas V SD Negeri 1 Jatipayak Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan.

Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas V SD Negeri 1 Jatipayak Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan berjumlah 10 siswa. Sumber data penelitian ini berasal dari rekapitulasi nilai tugas dan nilai ulangan harian siswa kelas V pada semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017, dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes tulis dalam bentuk lembar kerja siswa yang dikerjakan setiap siswa bukan secara kelompok. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan kemampuan siswa digunakan analisis deskriptif komparatif yaitu perbandingan nilai hasil belajar dari evaluasi pembelajaran sebelum dilakukan tindakan (analisis awal) dan antar siklus (siklus I dan siklus II) hingga mencapai target diharapkan.

Siklus I

Langkah-langkah dalam siklus ini terdiri dari: 1] Perencanaan meliputi: a) membuat rencana atau skenario dalam evaluasi pembelajaran. b) menyiapkan lembar observasi (pengamatan). c) menyiapkan alat dan media yang diperlukan untuk langkah pelaksanaan tindakan. 2] Tindakan meliputi: a) siswa dibagi menjadi tiga kelompok, setiap kelompok terdiri atas 3 atau 4 orang siswa. b) tiap kelompok menghadapi 1 komputer yang sudah ada soal kuis interaktif. c) guru memberikan penjelasan tentang tata cara penggunaannya. d) pembahasan bersama dari soal kuis interaktif tersebut. 3) Observasi meliputi: a) penggunaan media quiz creator dalam evaluasi pembelajaran. b) suasana kelas dan aktivitas kegiatan pembelajaran. c) evaluasi hasil belajar siswa. d) refleksi, dilakukan refleksi guna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelemahan dari tindakan pada siklus I yang digunakan sebagai data untuk siklus berikutnya

Siklus II

Langkah-langkah dalam siklus ini terdiri dari: 1] Perencanaan meliputi: a) membuat rencana atau skenario dalam evaluasi pembelajaran. b) menyiapkan lembar observasi (pengamatan). c) menyiapkan alat dan media yang diperlukan untuk langkah pelaksanaan tindakan. 2] Tindakan meliputi: a) memanggil 3 siswa secara bergiliran untuk menghadapi 1 komputer yang sudah ada soal kuis interaktif yang berbeda-beda. b) guru memberikan penjelasan tentang tata cara penggunaannya. c) pembahasan bersama dari soal kuis interaktif tersebut. 3) Observasi meliputi: a) penggunaan media quiz creator dalam evaluasi pembelajaran. b) suasana kelas dan aktivitas kegiatan pembelajaran. c) evaluasi hasil belajar siswa. d) refleksi, dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelemahan dari tindakan pada siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekapitulasi nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar dari ulangan harian sebagai data awal sebagai berikut :

Tabel 4.1

Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian dan Persentase Ketuntasan Belajar Data Awal

	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	% Ketuntasan Belajar
Data Awal	70	50	59,90	40 %

Dari data awal di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa rendah yaitu nilai rata-rata kelas 59,90 dengan ketuntasan belajar baru mencapai 40% sehingga perlu diadakan tindakan berupa penelitian guna mencari penyebab dan penyelesaiannya.

Perbandingan rekapitulasi nilai ulangan harian data awal dan setelah tindakan pertama (siklus I) sebagai berikut :

Tabel 4.2

Perbandingan Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Data Awal dan Siklus I

	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	% Ketuntasan Belajar
Data awal	70	50	59,90	40%
Data Tindakan I	70	60	66,60	50%

Dari data perbandingan rekapitulasi data awal dan setelah tindakan pertama diketahui ada peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 6,7 dan ketuntasan belajar 10% dari data awal sebelum dilakukan tindakan.

Perbandingan rekapitulasi nilai ulangan setelah tindakan pertama (siklus I) dan tindakan kedua (siklus II) sebagai berikut :

Tabel 4.3

Perbandingan Rekapitulasi Nilai Ulangan Siklus I dan Siklus II

	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	% Ketuntasan Belajar
Data Tindakan I	70	60	66,60	50%
Data Tindakan II	75	60	68,40	70%

Dari data perbandingan rekapitulasi nilai setelah tindakan pertama dan tindakan kedua diketahui adanya peningkatan terhadap nilai rata-rata kelas 1,8 dan ketuntasan

belajar sebesar 20%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi quiz creator dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbandingan hasil observasi pada siklus I dan siklus II kegiatan evaluasi pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.4

Perbandingan Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

	Siswa Aktif	Siswa Kurang Aktif	% Keaktifan Siswa
Tindakan Siklus I	6	4	60%
Tindakan Siklus II	8	2	80%

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan evaluasi pembelajaran dengan media pembelajaran quiz creator siswa berpartisipasi secara aktif dan percaya diri dalam kegiatan tersebut.

Pembahasan Tiap Siklus dan Antar Siklus

Perkembangan hasil belajar dan tingkat partisipasi keaktifan siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dari sebelum siklus, siklus I, dan siklus II ada pada diagram sebagai berikut:

Diagram 4.1

Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas V

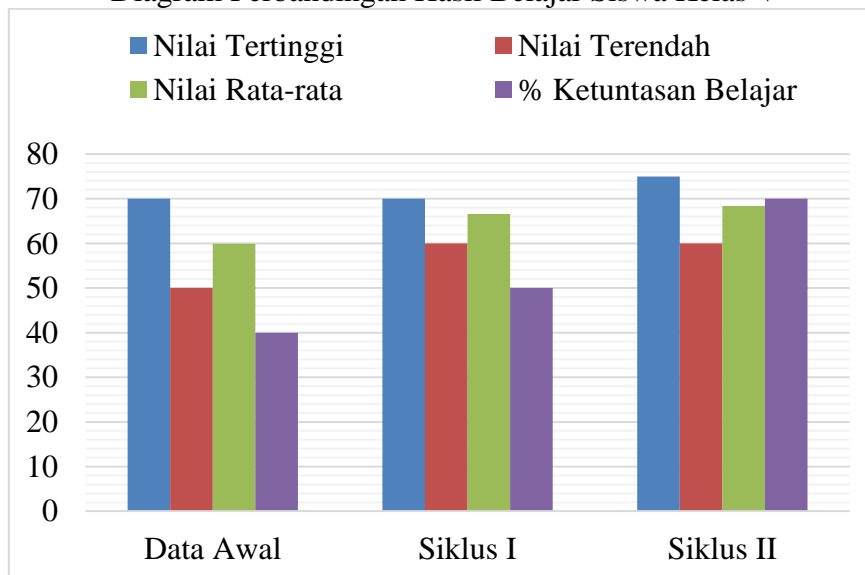
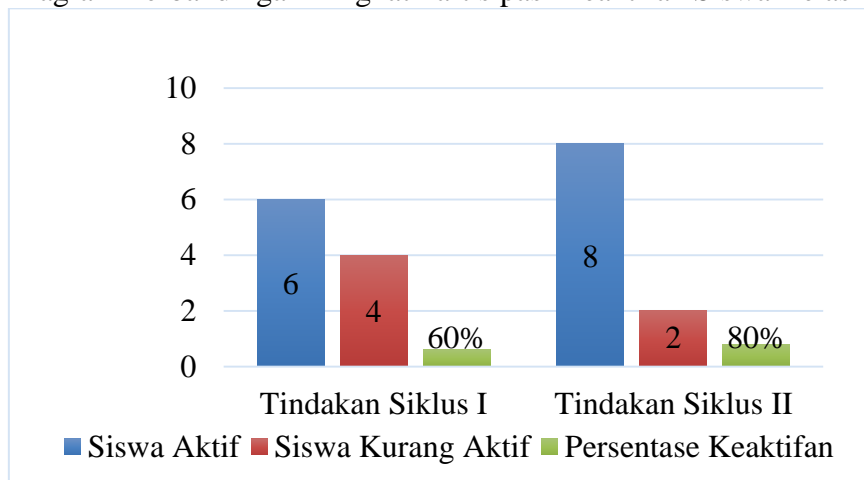


Diagram 4.2
Diagram Perbandingan Tingkat Partisipasi Keaktifan Siswa Kelas V



Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pada diagram di atas dapat disebutkan bahwa aplikasi quiz creator dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan bagi guru aplikasi quiz creator tersebut sebagai salah satu alternatif produk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat dan partisipasi keaktifan siswa dalam proses dan evaluasi pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan aplikasi quiz creator dalam evaluasi pembelajaran pada siswa kelas V SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aplikasi tersebut sangat efektif dalam penggunaannya, terlebih jika sebelum pelaksanaannya dipersiapkan dengan matang pembuatannya. Aplikasi quiz creator juga sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Dalam hal hasil belajar terbukti siswa kelas V SD Negeri 1 Jatipayak Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata kelas mencapai 68,40 pada tindakan siklus II dibandingkan kondisi awal sebelum diadakan tindakan ini nilai rata-rata nilai kelas hanya 59,90. Selain itu persentase ketuntasannya juga mengalami peningkatan yaitu sebelum diadakan tindakan ini hanya 40 % kemudian setelah diadakan tindakan ini naik menjadi 70 %. Pemanfaatan media aplikasi quiz creator terhadap partisipasi aktif siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran tersebut mencapai 8 siswa dari jumlah 10 siswa kelas V, sehingga secara klasikal penelitian ini dapat dikatakan berhasil baik dari segi hasil belajar maupun menumbuhkan partisipasi keaktifan siswa.

Dari data yang diperoleh yang terkait dengan hasil belajar siswa dan pembuatan media pembelajaran aplikasi quiz creator, maka saran yang dapat peneliti berikan antara lain: 1) siswa diharapkan berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. 2) guru diharapkan dapat berinovasi menciptakan media pembelajaran yang lain untuk mengeluarkan bakat dan potensi yang dimiliki siswa secara maksimal. 3) sekolah diharapkan memberikan

dukungan penuh terhadap penelitian-penelitian yang dilakukan oleh guru untuk kemajuan dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolahnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Ngalim, Purwanto. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asrori, Mohammad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sumiati, Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2008. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.
- Sukmadinata, Syaodih, Nana. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi., Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Wacana Prima.
- Wahana, Sri. 2015. *Cara Membuat Soal Dengan Wondershare Quiz Creator*, <https://dokumen.tips/documents/cara-membuat-soal-dengan-wondershare-quiz-creatorpdf.html>, diunduh 2 Februari 2017.

INTERNALISASI NILAI KARAKTER GOTONG ROYONG DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MEMBANGUN MODAL SOSIAL PESERTA DIDIK

Eko Prasetyo Utomo

SMP Negeri Model Terpadu, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur
email: tom.ekop10@gmail.com

Abstrak

Gejala mudarnya modal sosial seperti kepercayaan, toleransi, kerjasama, solidaritas, gotong royong, dan musyawarah pada tingkat yang mengkhawatirkan. Tujuan penelitian ini adalah menggali proses dan makna internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS. Pendekatan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan desain penelitian fenomenologi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai karakter gotong royong diinternalisasikan dalam tiga tahap yaitu 1) transformasi; 2) transaksi; dan 3) transinternalisasi nilai. Proses internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS melalui mediator keteladanan guru dan pengalaman belajar secara langsung melalui model pembelajaran, metode pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi pembelajaran. Perilaku berkarakter gotong royong yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah oleh peserta didik yaitu kerjasama, diskusi pemecahan masalah, tolong menolong, anti diskriminasi, dan anti kekerasan. Internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS sangat penting dilakukan untuk membangun modal sosial peserta didik di era globalisasi sekarang ini.

Kata Kunci: internalisasi; gotong royong; modal sosial

Pendahuluan

Akhir-akhir ini muncul berbagai macam kasus, baik dimuat dalam media cetak dan elektronik yang mempertontonkan perilaku remaja sekolah yang menyimpang dari norma agama, hukum, kesusilaan, dan kesopanan seperti tindak kekerasan, ujaran kebencian melalui media sosial, dan tawuran antar pelajar. Berdasarkan hasil observasi awal pada kegiatan pembelajaran di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro diketahui bahwa muncul gejala eksklusifisme di kalangan pelajar. Gejala ini menguat ketika proses pembelajaran terutama dalam kegiatan kelompok. Dampak negatif dari menguatnya gejala tersebut yaitu memunculkan “sekat” dalam proses interaksi sosial. Bentuk perilaku tersebut menunjukkan bahwa mulai mudarnya modal sosial di kalangan generasi muda.

Modal sosial itu sendiri diartikan sebagai bagian-bagian dari institusi sosial seperti kepercayaan, jaringan, dan norma (etika) yang dapat meningkatkan efisiensi masyarakat dengan memfasilitasi tindakan-tindakan bersama yang terkoordinasi (Effendi, 2013). Unsur-unsur modal sosial meliputi: 1) kepercayaan (*trust*) meliputi kepercayaan kepada orang lain baik dalam maupun di luar komunitasnya; 2) jaringan (*network*) yang meliputi kemampuan individu dalam melibatkan diri dalam suatu hubungan sosial; dan 3) norma (*norm*) yang meliputi nilai-nilai bersama, konsep diri, norma sosial yang berlaku, serta sanksi terhadap pelanggaran norma.

Nampaknya fenomena mulai mudarnya modal sosial di kalangan pelajar yang akhir-akhir ini mulai menguat seiring dengan perubahan sosial dalam masyarakat

diperlukan perhatian tersendiri. Salah satu upaya untuk membangun kembali modal sosial tersebut yaitu melalui penguatan kembali gotong royong sebagai bentuk perasaan Pancasila yang asli milik Indonesia. Istilah gotong royong berbeda dengan kerjasama, istilah ini memiliki keunikan tersendiri karena tidak memiliki padu padan dalam istilah asing.

Secara umum prinsip gotong royong terkandung substansi nilai-nilai ketuhanan, kekeluargaan, musyawarah dan mufakat, keadilan dan toleransi (peri kemanusiaan) yang merupakan basis pandangan hidup atau sebagai landasan filsafat bangsa Indonesia. Mencermati prinsip yang terkandung dalam gotong-royong jelas melekat aspek-aspek yang terkandung dalam modal sosial. Nilai gotong royong dalam masyarakat memiliki hubungan positif dengan modal sosial dalam artian semakin menguatnya gotong royong maka secara tidak langsung ikut membangun modal sosial dalam masyarakat.

Sejalan dengan upaya membangun kembali modal sosial tersebut, melalui Nawacita butir ke 8 tentang Revolusi karakter dalam kebijakan penataan kembali kurikulum pendidikan nasional melalui Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter atau biasa kita menyebutnya PPK. Dalam PPK itu sendiri yang salah satu dari nilai utamanya yaitu nilai karakter gotong royong selain religius, nasionalis, mandiri, dan integritas. Tujuan program PPK itu sendiri bila dikaitkan dengan nilai karakter gotong royong yaitu menanamkan nilai karakter gotong royong secara masif dan efektif melalui pembelajaran, pembiasaan, dan pembudayaan, sehingga nilai karakter tersebut sungguh dapat mengubah perilaku, cara berpikir dan cara bertindak sesuai dengan nilai karakter gotong royong.

Nilai karakter gotong royong dalam PPK itu sendiri merupakan sikap dan perilaku menghargai kerjasama dalam menyelesaikan masalah bersama, dengan cara menjalin komunikasi dan persahabatan, pemberian pertolongan serta bantuan kepada orang yang membutuhkan. Subnilai karakter gotong royong antara lain tolong-menolong, menghargai kerjasama, solidaritas, komitmen atas keputusan bersama, inklusif, musyawarah mufakat, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan. (Kemdikbud, 2016: 9). Prinsip implementasinya, PPK dilaksanakan dengan berbasis kelas, berbasis budaya sekolah, dan berbasis budaya masyarakat.

Berkaitan dengan upaya membangun modal sosial melalui penguatan nilai karakter gotong royong dan implementasi berbasis kelas tentunya IPS mempunyai peranan penting bila dibandingkan mata pelajaran yang lain. IPS memiliki karakteristik tersendiri yaitu perpaduan ilmu sosial yang tujuan akhirnya melahirkan pelaku sosial yang nantinya berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial dan kebangsaan. Selain itu dalam proses pembelajaran peserta didik dibina selanjutnya dikembangkan mental dan inteletuannya agar menjadi pribadi yang berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya.

Dalam implementasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS guna membangun modal sosial peserta didik, pertama guru harus mengidentifikasi materi-materi yang sesuai untuk selanjutnya mengintegrasikan nilai karakter tersebut ke dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam kegiatan pembelajaran IPS bermuatan nilai karakter gotong royong tersebut nantinya diharapkan dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik sehingga mereka dapat memahami, menginternalisasi dan akhirnya mampu mengaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan pemikiran di atas, untuk membentuk karakter gotong royong yang baik dalam mata pelajaran IPS dalam rangka membangun modal sosial peserta didik, maka seharusnya dalam penguatan pendidikan karakter tidak lagi hanya sekedar mengenalkan nilai karakter tersebut kepada peserta didik, tetapi yang paling penting mampu menginternalisasikannya sehingga tertanam dalam muatan hati nurani dan akhirnya mampu membangkitkan penghayatan akan nilai karakter tersebut, dan muara akhirnya pada pengamalannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Muhaimin (2012: 153) proses internalisasi meliputi tiga tahap yaitu tahap transformasi, transaksi, dan transinternalisasi nilai. Berkaitan dengan proses internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS, adapun tahapannya meliputi pertama tahap transformasi nilai, pada tahap ini proses yang dilakukan oleh pendidik dalam menginformasikan kebaikan nilai karakter gotong royong dan dampak negatif dari kurangnya nilai karakter tersebut. Komunikasi verbal antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPS sangatlah penting.

Kedua tahap transaksi nilai, yaitu suatu tahap pendidikan nilai dengan fokus nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS melalui komunikasi dua arah atau komunikasi antar guru dan peserta didik yang bersifat interaksi timbal balik yaitu melalui aktivitas pembelajaran di kelas sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Ketiga tahap transinternalisasi, pada tahap ini jauh lebih mendalam dari tahap transformasi dan transaksi. Tahap ini tidak hanya dilakukan dengan komunikasi verbal tetapi juga komunikasi kepribadian berperan secara aktif.

Internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS untuk membangun modal sosial pada peserta didik SMP sangat menarik untuk diteliti. Fenomena mulai lunturnya modal sosial yang ditunjukkan oleh pelajar akhir-akhir ini menunjukkan bahwa mereka belum mampu menginternalisasi nilai karakter gotong royong agar tertanam dan berfungsi sebagai muatan hati nurani sehingga mampu membangkitkan penghayatan tentang nilai karakter tersebut karakter. Tentu hal ini tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka fokus penelitian ini:

1. Bagaimanakah internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS untuk membangun modal sosial pada diri peserta didik di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro?
2. Apakah makna internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS untuk membangun modal sosial menurut pandangan peserta didik di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro?

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS untuk membangun modal sosial pada diri peserta didik di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro.
2. Mengidentifikasi makna internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS untuk membangun modal sosial menurut pandangan peserta didik di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro.

Metode

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan desain fenomenologi. Penelitian ini berupaya untuk mengungkap esensi makna yang dibangun oleh peserta didik tentang pengalaman hidupnya yaitu pengalaman peserta didik dalam

mengikuti pembelajaran IPS di kelas yang meliputi tentang apa yang mereka rasakan, apa yang mereka pikirkan, dan apa yang mereka lakukan tentang nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini subyek penelitian dipilih secara *purposive*, Informan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII sejumlah delapan anak, mereka dipilih berdasarkan hasil pra observasi pada pembelajaran IPS yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa manusia, yaitu peneliti sendiri. Untuk menjaga keabsahan data, digunakan teknik perpanjangan waktu penelitian, triangulasi, dan *expert opinion*. Teknik analisis data mengacu pada langkah-langkah analisis data kualitatif Creswell (2013: 277) sebagai berikut: (1) mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis, (2) membaca keseluruhan data dengan membangun general sense atas informasi yang diperoleh dan merefleksikan maknanya secara keseluruhan, (3) menganalisis lebih detail dengan meng-coding data, (4) melakukan proses coding untuk mendiskripsikan setting, orang-orang, kategori-kategori, dan tema-tema yang akan di analisis, (5) menyusun diskripsi dari tema-tema dan disajikan kembali dalam narasi/laporan kualitatif, dan (6) mengintepretasi atau memaknai data.

Hasil dan Pembahasan

Internalisasi Nilai Karakter Gotong Royong dalam Pembelajaran IPS untuk Membangun Modal Sosial

Proses internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS untuk membangun modal sosial, peran guru sebagai pendidik sangatlah penting dalam membentuk perilaku berkarakter peserta didik. Berbagai macam cara dapat digunakan dalam menanamkan nilai karakter agar menjadi muatan hati nurani yang selanjutnya akan diaktualisasikan di kehidupan sehari-hari.

Pada tahap awal nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS dimulai dari ketika peserta didik memperoleh informasi secara langsung dari guru mereka tentang pentingnya gotong royong dan kurangnya sikap gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa guru sebagai pendidik menginformasikan nilai karakter secara langsung melalui metode ceramah dan tanya jawab. Metode ini dianggap efektif karena peserta didik memperoleh penjelasan langsung dan dapat mengajukan pertanyaan apabila merasa kurang jelas. Beberapa subnilai karakter gotong royong yang telah disampaikan meliputi kerjasama, musyawarah, diskusi pemecahan masalah, tolong menolong, empati, anti diskriminasi, dan anti kekerasan.

Dalam pembelajaran IPS selain peserta didik menerima informasi langsung nilai karakter gotong royong juga melalui komunikasi yang bersifat timbal balik antara peserta didik dan guru dalam bentuk kegiatan pembelajaran di kelas. Pada tahapan ini guru menggunakan model pembelajaran, bahan ajar, metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Ramdani dan Zamroni (2014) mengungkapkan bahwa guru sebagai pendidik harus mampu untuk mendesain pembelajaran sehingga peserta didik dalam pembelajaran IPS selain mendapatkan materi pelajaran juga diharapkan mendapatkan nilai dari materi yang dipelajari

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS dalam upaya menginternalisasikan nilai karakter tersebut yaitu adalah model *Problem Based Learning* inkuiri sosial, dan model *Cooperative learning tipe Jigsaw*. Hasil penelitian Rochaniningsih dan Masruri (2015) menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode

Jigsaw dan media gambar terjadi peningkatan keterampilan kerjasama yang meliputi keterampilan pembentukan kelompok dan mengelola kegiatan kelompok dan interaksi antar anggota kelompok.

Hal yang sama juga pada penelitian yang dilakukan oleh Setyowati, Widiyatmoko, Sarwi (2015), hasil penilaian mereka menunjukkan bahwa terjadi kenaikan persentase karakter pada setiap pertemuan pembelajaran dengan menggunakan *Jigsaw II*. Dengan menggunakan model ini terjadi komunikasi antar peserta didik di kelompoknya dalam memecahkan masalah yang sengaja dirancang oleh guru, mengembangkan rasa tanggung jawab dalam kelompok, disiplin ketika berlangsungnya diskusi, dan mengembangkan rasa ingin tahu terhadap suatu materi.

Selain model *Cooperative learning tipe Jigsaw*, model inkuiri sosial juga dapat meningkatkan nilai karakter gotong royong. Utomo (2017) hasil penelitian yang dilakukannya menunjukkan bahwa terjadi kenaikan keterampilan sosial yang meliputi kerjasama, komunikasi, dan tanggung jawab dalam pembelajaran IPS. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan menunjukkan bahwa guru sebagai pendidik berupaya meningkatkan nilai karakter gotong royong melalui beberapa subnilai kerjasama, diskusi pemecahan masalah, tolong menolong, anti diskriminasi, dan anti kekerasan.

Sedangkan metode pembelajaran yang dipakai oleh guru IPS berdasarkan hasil wawancara oleh peserta didik yaitu metode diskusi dan *Role Playing*. Surbakti dan Supartono (2016), mengungkapkan dalam hasil penelitiannya bahwa dengan menggunakan metode diskusi dapat mengaktifkan kembali nilai karakter kerjasama, tanggung jawab, demokratis, percaya diri, dan kritis. Hal yang sama juga ketika menerapkan *Role Playing*, Wulandhari, Al-Muhdhar, dan Suhadi (2016) hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan metode ini dapat meningkatkan sikap sosial peserta didik. Dengan memerankan tokoh dalam cerita, diharapkan peserta didik dapat meniru karakter yang baik tersebut.

Selain model dan metode, digunakan juga bahan ajar *VCT* yang merupakan akronim dari *Value Clarification Technique*. Penggunaan bahan ajar ini untuk mengetahui *moral feeling* peserta didik dan meningkatkan kesadaran nilai karakter gotong royong. Asriani, Sa'dijah, dan Akbar (2017) dalam penelitian yang mereka tentang penggunaan bahan ajar berbasis pendidikan karakter menunjukkan bahwa *setting* bahan ajar tersebut mampu meningkatkan kerjasama diantara peserta didik.

Sedangkan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS yaitu menanamkan nilai karakter ini yaitu melalui penugasan kelompok berbasis proyek yang harus dikerjakan secara berkelompok. Mutaqin (2014) dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan penilaian berbasis proyek dapat mengembangkan nilai karakter gotong royong seperti tanggung jawab, peduli sosial dan kerjasama.

Terakhir yaitu tahap dimana peserta didik melakukan komunikasi kepribadian dengan melibatkan guru sebagai model dalam proses transinternalisasi. Pada tahap ini muncul kesadaran dalam diri mereka tentang kebaikan nilai karakter gotong royong serta praktek pengalaman langsung melalui pembelajaran IPS melalui model, metode, bahan ajar serta evaluasi pembelajaran yang selanjutnya menginternalisasikan nilai karakter gotong royong dan mengaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Marzuki (2016) menunjukkan bahwa dalam penguatan pendidikan karakter keteladanan guru mempunyai posisi yang sangat penting baik melalui sikap, penampilan, tutur kata, dan ciri kepribadian yang ditunjukkan dalam keseharian di sekolah.

Makna Internalisasi Nilai Karakter Gotong Royong dalam Pembelajaran IPS untuk Membangun Modal Sosial

Internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS memiliki makna yang berbeda-beda bagi subjek penelitian. Perbedaan makna tersebut bergantung pada sudut pandang dan pengalaman mereka ketika mengikuti pembelajaran. Menurut subyek penelitian gotong royong itu sendiri dimaknai sebagai interaksi sosial dalam membantu orang lain mencakup tujuan bersama untuk meringankan pekerjaan dan menguntungkan bersama. Hal tersebut seperti yang diungkap oleh SKA berikut.

“Gotong royong adalah interaksi sosial yang mana ada predikat yang dilaksanakan bersama-sama untuk mencapai tujuan yang satu.”

Selain sebagai interaksi sosial, gotong royong juga dimaknai sebagai upaya membantu orang lain, seperti yang diungkapkannya berikut ini.

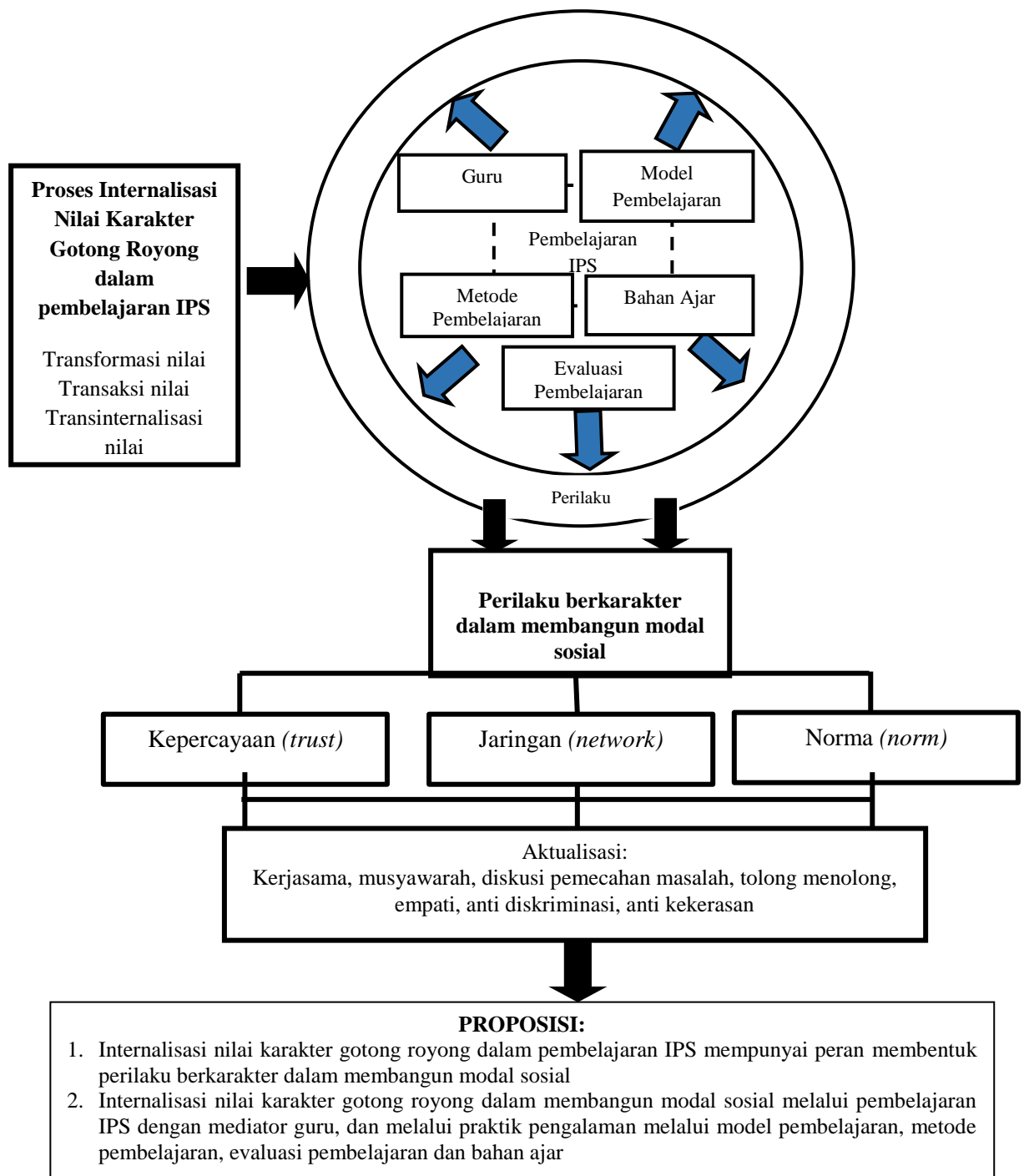
“Menurut saya gotong royong adalah perilaku seseorang yang dapat membantu sesama dan dapat menguntungkan sesama manusia.”

Bagi HMA, gotong royong memaknainya sebagai pekerjaan untuk meringankan beban, seperti yang dituturkan berikut ini.

“Gotong royong merupakan pekerjaan yang dikerjakan secara bersama-sama untuk meringankan beban orang lain dan sangat diperlukan agar dapat meringankan suatu pekerjaan.”

Berdasarkan makna gotong royong yang sudah diungkapkan oleh subyek penelitian menunjukkan bahwa nilai karakter gotong royong sangat penting untuk generasi muda dalam interaksi sosial manusia. Gotong royong pada dasarnya harus dilandasi dengan semangat kerelaan, keikhlasan, kebersamaan, kepercayaan dan toleransi. Menurut Effendi (2013) gotong-royong muncul atas dorongan kesadaran, dan semangat untuk mengerjakan pekerjaan secara bersama-sama tanpa memikirkan keuntungan pribadi melainkan untuk kebersamaan. Gotong royong pada akhirnya merupakan interaksi sosial dengan latar belakang kepentingan atau imbalan non-ekonomi.

Berdasarkan makna yang berhasil digali dari subyek penelitian, penting kiranya penguatan pendidikan karakter utamanya nilai karakter gotong royong dalam membangun modal sosial peserta didik. Gotong royong itu sendiri merupakan modal sosial yang dimiliki oleh Indonesia sebagai ciri khas yang tidak dimiliki oleh bangsa lain dan merupakan falsafat hidup bangsa Indonesia yang lahir dari perasan Pancasila.



Proses Internalisasi Nilai Karakter Gotong Royong dalam Pembelajaran IPS

(Sumber: Diolah Peneliti)

Proses Internalisasi Nilai Karakter Gotong Royong dalam pembelajaran IPS dan Makna oleh Peserta Didik

Hasil temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara: 1) proses internalisasi nilai karakter gotong royong; 2) makna internalisasi nilai karakter

gotong royong; dan 3) perilaku berkarakter gotong royong yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari untuk membangun modal sosial.

Nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS penting untuk di internalisasikan pada diri peserta didik sehingga membuat mereka berperilaku berkarakter sesuai dengan nilai-nilai yang dia yakini. Tetapi perilaku berkarakter yang ditunjukkan peserta didik tidak bisa muncul tanpa adanya proses internalisasi dan proses internalisasi tidak bisa berjalan tanpa adanya penyampaian informasi nilai karakter gotong royong melalui pembelajaran IPS.

Proses internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS dilakukan melalui keteladanan guru dan pengalaman belajar melalui model pembelajaran, metode pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi pembelajaran. Perilaku berkarakter yang diaktualisasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari mereka sesuai dengan unsur-unsur modal sosial yaitu meliputi kepercayaan (*trust*), jaringan (*network*) dan norma (*norm*) dengan subnilai kerjasama, musyawarah, diskusi pemecahan masalah, tolong menolong, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dua proposisi yaitu: 1) internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS mempunyai peran membentuk perilaku berkarakter dalam membangun modal sosial; dan 2) internalisasi nilai karakter gotong royong dalam membangun modal sosial melalui pembelajaran IPS melalui mediator guru, dan melalui pengalaman belajar langsung melalui model dan metode pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi pembelajaran.

Simpulan

Internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS untuk membangun modal sosial peserta didik sejatinya merupakan proses penanaman nilai karakter tersebut ke dalam diri melalui nilai-nilai utama dalam materi IPS sehingga dapat membangun modal sosial yang meliputi kepercayaan (*trust*), jaringan (*network*) dan norma (*norm*) dengan subnilai kerjasama, musyawarah, diskusi pemecahan masalah, tolong menolong, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan sehingga nilai-nilai tersebut menjadi bagian dalam diri.

Dengan dimilikinya subnilai karakter gotong royong diharapkan peserta didik menjiwaikannya dalam pola pikir, pola sikap, dan muara akhirnya membentuk perilaku untuk diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS melalui tiga tahap yaitu transformasi, tahap transaksi, dan transinternalisasi nilai. Tahap transformasi nilai ditunjukkan ketika guru sebagai pendidik menginformasikan tentang pentingnya nilai karakter gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap transaksi nilai yaitu melalui komunikasi guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPS. Pada tahap ini peserta didik mengalami langsung kegiatan praktik mendapatkan pengalaman belajar. Praktik pengalaman langsung tersebut meliputi: 1) Model pembelajaran melalui *Problem Based Learning*, inkuiri sosial dan *Cooperative Learning tipe Jigsaw*; 2) Metode pembelajaran kegiatan diskusi kelompok dan *Role Playing*; 3) Bahan ajar IPS berbasis karakter dengan menggunakan *VCT (Value Clarification Technique)*; dan 4) Evaluasi pembelajaran melalui penugasan kelompok berbasis proyek yang harus dikerjakan secara berkelompok.

Dalam proses internalisasi tahap yang terakhir yaitu tahap transinternalisasi. Pada tahap ini tidak hanya sekedar mendengarkan kebaikan nilai karakter gotong

royong dan pengalaman praktik langsung tetapi sudah pada tahap komunikasi kepribadian. Pada tahap ini muncul kesadaran individu untuk memasukan nilai karakter dalam diri mereka menjadi muatan hati nurani dan muara akhirnya diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Asriani, P., Sa'dijah C., Akbar, S. (2017). Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (11), hlm. 1456-1468.
- Creswell, John W. (2013). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih di antara Lima Pendekatan*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendi, Tadjuddin Noer. (2013). Budaya Gotong-Royong Masyarakat dalam Perubahan Sosial Saat Ini. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2 (1), hlm. 1-18.
- Kemdikbud. (2016). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*.
- Marzuki. (2016). "Pembinaan Karakter Melalui Keteladanan Guru Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Islam Al Azhar Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Karakter*, VI (2), hlm. 215-231.
- Muhaimin. (2012). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mutaqin. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Soft Skill Mahapeserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, IV (2), hlm. 185-199.
- Ramdani, Zuhud dan Zamroni. (2014). "Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di MTsN Model Selong Lombok Timur". *Jurnal ilmu-ilmu sosial*, 11 (1), hlm. 104-117.
- Rochaniningsih, N.S., Masruri, M.S. (2015). Penggunaan Metode Jigsaw dengan Bantuan Media untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2 (1), hlm. 42-54.
- Setyowati, B.E., Widiyatmoko, A., Sarwi. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw II Berbantuan LKS Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Peserta didik. *Unnes Science Education Journal*, 4 (3), hlm. 982-989.
- Surbakti, D.A dan Supartono. (2016). Pengembangan Karakter Peserta didik Pada Pembelajaran Kimia Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Metode Diskusi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10 (2), hlm. 1807-1816.

- Utomo, E.P. (2017). Pembelajaran IPS Melalui Model Inkuiri Sosial Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil belajar Kognitif dan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pusat Belajar Guru*, 3 (2), hlm. 69-74.
- Wulandari, V. C. P., Al-Muhdhar, M. H. I., Suhadi. (2016). Pembelajaran *Role Playing* Dipadu *Group Investigation* Berbantuan Komik Program KRPL sebagai Upaya untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif dan Sikap Sosial. *Jurnal Pendidikan*, 1 (6), hlm. 1191-1195.

APLIKASI SIPYTHA DI HP ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERHITUNG SISWA KELAS VIII MATERI TEOREMA PYTHAGORAS

Eny Susiana
SMP Negeri 1 Jakenan, Kab. Pati, Jawa Tengah
enysusiana@gmail.com

Abstrak

Penggunaan HP di kalangan remaja sudah menjadi kebutuhan dan gaya hidup. Siswa sangat tergantung dengan HP yang dimiliki. Pembuatan aplikasi pembelajaran SIPYTHA bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berhitung siswa kelas VIII pada materi Pythagoras. Aplikasi pembelajaran SIPYTHA memuat tujuan, materi, latihan soal, dan tes yang terhubung langsung dengan whatsapp jika ada kesulitan siswa dalam mengerjakan soal. Penggunaan aplikasi pembelajaran ini membuat anak sangat antusias dalam pembelajaran matematika materi Pythagoras. Dari hasil pembuatan pembelajaran menggunakan aplikasi SIPYTHA di HP Android pada siswa VIII A SMP Negeri 1 Jakenan tahun pelajaran 2017/2018 diperoleh kesimpulan bahwa 1) Aplikasi pembelajaran menyenangkan dan aplikatif dengan tingkat kepuasan rata-rata 2.8 dan 2.9, 2) peningkatan rata-rata pemahaman konsep dan keterampilan berhitung sebagai nilai hasil belajar sebesar 43,5% , 3). peningkatan nilai diatas kkm sebesar 56,8 %.

Kata Kunci : *Aplikasi, HP Android, Pythagoras.*

Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini telah berkembang dengan pesatnya dan semakin canggih. Kapur telah tergantinya dengan boardmaker, boardmaker tergantikan dengan komputer dan proyektor, dan sekarang penggunaan smartphone semakin banyak di dunia pendidikan. Dalam membagikan ilmunya, para guru saat ini dibantu dengan teknologi. Internet memudahkan guru dan peserta didik untuk belajar bersama tanpa harus bertatap muka, maupun dalam tempat dan waktu yang sama. Di sadari bahwa teknologi membawa banyak manfaat, pun membawa dampak negative di dunia pendidikan.

Dengan teknologi yang semakin canggih, banyak bermunculan game, vlog, dll yang beraneka macam. Teknologi canggih membuat mobile phone atau HP yang beberapa saat yang lalu hanya berguna untuk telpon dan mengirimkan pesan, saat ini dapat digunakan untuk berbagai macam kegiatan, seperti menulis, berhitung, menggambar, bermain game, bersosial media dan lain-lain. Fenomena saat ini bahwa hampir semua orang dari setiap kalangan umur memegang sebuah gadget di tangannya.

Aplikasi pembelajaran untuk pendidikan yang dapat dijalankan melalui HP juga berkembang pesat saat ini. Aplikasi pendidikan ini dengan mudahnya dapat diakses peserta didik dengan HP yang mereka punyai dan dengan keberadaan internet yang sudah tidak asing lagi. Aplikasi pembelajaran untuk pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar anak terhadap materi pelajaran dari barang yang sangat disukai, meningkatkan hasil belajar dan dapat memperbaiki hubungan antara guru, peserta didik dan orangtua melalui layanan online (West, 2013:3). Perasaan senang

muncul terlebih dulu ketika peserta didik belajar menggunakan barang yang disukai dan memudahkan peserta didik untuk belajar mengenai materi yang dipelajari saat ini.

Terlepas dari sisi negative yang ditimbulkan oleh handphone dan internet, aplikasi pembelajaran melalui HP android merupakan jawaban yang tepat guna dan tepat sasaran bagi proses belajar dan mengajar (Enka, 2010:14).

Dalam konteks pembelajaran bermakna, aplikasi pembelajaran dengan menggunakan HP android dapat menjadi kegiatan yang positif. Berdasarkan penelitian terdahulu, di dapat bahwa aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan minat anak (Lee & Salman, 2012:9), mempermudah anak untuk belajar (Wahyudin, 2015:92) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Strangman & Hall, 2003:14), meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif (Lubis & Ihsan, 2015:192), meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Hidayatullah, 2017:55). Seperti yang dikatakan Dukes & Seider dalam Nur (2001) bahwa penelitian-penelitian secara terus menerus dan konsisten dapat meningkatkan minat, motivasi dan pembelajaran.

Aplikasi pembelajaran di HP android dapat membantu kegiatan belajar mengajar dimanapun mereka berada. Aplikasi pembelajaran yang dibuat ini merupakan aplikasi pembelajaran untuk HP android mengenai teorema pythagoras yang terdiri atas tujuan pembelajaran, materi, latihan-latihan soal yang dikemas secara menarik agar peserta didik tidak bosan saat mengerjakannya, serta tes berupa isian singkat mengenai pythagoras. Para guru juga bisa memanfaatkan aplikasi edukasi berbasis android ini untuk membantu proses belajar mengajarnya agar menjadi lebih interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan dalam pembuatan karya inovatif berupa Aplikasi Edukasi Teorema Pythagoras (yang kemudian dikenalkan ke peserta didik dengan nama SIPYTHA) adalah sebagai berikut.

- a. Apakah SIPYTHA merupakan karya inovasi pembelajaran berbasis android yang aplikatif dan menyenangkan?
- b. Apakah SIPYTHA dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berhitung sebagai hasil belajar peserta didik pada materi teorema Pythagoras peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Jakenan tahun Pelajaran 2017/2018?
- c. Apakah SIPYTHA dapat meningkatkan perolehan nilai di atas KKM peserta didik materi teorema Pythagoras peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Jakenan tahun Pelajaran 2017/2018?

Tujuan yang diharapkan dari permasalahan di atas terhadap penggunaan SIPYTHA di HP Android adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi android SIPYTHA aplikatif dan menyenangkan.
- b. Meningkatnya pemahaman konsep dan keterampilan berhitung sebagai hasil belajar peserta didik pada materi teorema Pythagoras peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Jakenan tahun Pelajaran 2017/2018.
- c. Meningkatkan perolehan nilai di atas KKM peserta didik pada materi teorema Pythagoras peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Jakenan tahun Pelajaran 2017/2018.

Kajian Teori

Media pembelajaran yang berupa aplikasi edukasi pembelajaran di HP android merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan. Aplikasi pembelajaran biasanya memuat materi dan bahan belajar. Pada dasarnya aplikasi pembelajaran di HP android

adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat di unduh atau disebarakan melalui HP android. Aplikasi pembelajaran di HP android tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi pembelajaran ini dijalankan di HP dengan system operasi android, karena hal ini maka aplikasi ini disebut media elektronik.

Penggunaan HP android sebagai media pembelajaran akan memberikan pengalaman baru untuk peserta didik dan penggunaan HP sebagai media pembelajaran akan membuat peserta didik senang belajar dan memudahkan dalam belajar, karena bentuknya yang sederhana dan mudah digunakan dimanapun dan kapanpun.

Penggunaan aplikasi pembelajaran di HP android memberi nuansa baru dalam perkembangan media pembelajaran. Aplikasi ini membuat media pembelajaran beragam dan menarik. Aplikasi pembelajaran ini harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi peserta didik dan dapat menstimulus peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Penggunaan aplikasi pembelajaran di HP android sebagai media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria. Thorn. W dalam buku Hujair A.H Sanaky (2013:208), mengajukan enam kreteria untuk menilai untuk aplikasi pembelajaran yang interaktif, yaitu kemudahan navigasi, kandungan kognisi, informasi, integrasi media, tampilan yang baik dan bagus, dan fungsi secara keseluruhan.

Pembuatan SIPYTHA didasarkan pada kenyataan bahwa teorema pythagoras merupakan materi penting yang sering digunakan dalam menyelesaikan masalah dari materi-materi lain di pelajaran matematika. Beberapa guru senior di SMP Negeri 1 Jakenan berpendapat bahwa pada penerapan teorema pythagoras untuk materi, lain misal bangun ruang sisi datar, kemampuan peserta didik masih lemah, walaupun materi teorema pythagoras sudah diajarkan.

Sebagian besar peserta didik SMP Negeri 1 Jakenan lebih banyak memiliki HP daripada laptop, baik HP punya sendiri atau keluarga. Peserta didik lebih suka menggunakan HP android untuk keperluan sosial media atau memainkan game. Kegiatan yang dilakukan di HP mereka tidak mendukung proses atau peningkatan pembelajaran. Atas dasar hal diatas maka penulis berusaha membuat aplikasi edukasi yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berhitung dalam materi teoema pythagoras.

Hasil dan Pembahasan

Ide dasar membuat aplikasi pembelajaran SIPYTHA di HP Android yang memanfaatkan teknologi pembuatan aplikasi android di *thunkable.com* adalah bahwa hampir semua siswa mempunyai HP Android, dimana HP tersebut lebih banyak digunakan untuk bermain game atau berinteraksi social, tetapi sangat jarang digunakan untuk belajar.

Rancangan pembuatan SIPYTHA berdasarkan kebutuhan anak SMP untuk berlatih dan meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berhitung pada materi teorema pythagoras. Rancangan aplikasi edukasi yang akan dibuat memuat spesifikasi berikut ini.

- i. Aplikasi dibuat semenarik dan semudah mungkin untuk dijalankan oleh anak SMP
- ii. Aplikasi memuat tujuan pembelajaran, materi, latihan dan tes dengan soal-soal isian singkat dari soal mudah sampai soal susah.
- iii. Aplikasi dapat dimainkan kapanku dan dimanapun selama HP android ada.

Pembuatan aplikasi pembelajaran yang dikembangkan diharapkan bisa digunakan peserta didik dalam mengasosiasi untuk memahami konsep dan keterampilan berhitung teorema pythagoras.

Ada 3 hal penting dalam memainkan atau menjalankan aplikasi pembelajaran ini, yaitu

1. Mendownload aplikasi di **bit.ly/sipytha** (untuk dapat mengunduh aplikasi ini siswa membutuhkan kuota atau tersambung internet)
2. Menginstal aplikasi
3. Membuka aplikasi (dalam membuka atau memainkan aplikasi ini tidak diperlukan internet atau kuota)

SIPYTHA dikenalkan di kelas VIII A SMP Negeri 1 Jakenan tahun pelajaran 2017/2018 sebagai salah satu aplikasi edukasi yang berguna untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berhitung pada operasi hitung teorema Pythagoras pada peserta didik kelas VIII SMP. Berikut ini adalah pembelajaran teorema Pythagoras di kelas dengan menggunakan aplikasi SIPYTHA.



Selain itu aplikasi SIPYTHA juga dikenalkan pada peserta didik pada sekolah lain di sekitar tempat mengajar.



Gambar 2. Penggunaan SIPYTHA Siswa Lain

Selanjutnya peserta didik dapat memainkannya di rumah masing-masing.



Gambar 3. Penggunaan SIPYTHA di rumah

Penggunaan aplikasi pembelajaran SIPYTHA dilakukan pada peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Jakenan tahun pelajaran 2017/2018.

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang dilakukan dengan peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan berhitung pada materi teorema pithagoras maka dilakukan dengan tes berupa pra kondisi yang dilaksanakan sebelum pembelajaran dan tes prestasi belajar dilakukan setelah pembelajaran teorema Pythagoras selesai. Nilai tes pra kondisi terdiri 10 item soal uraian. Hasil tes pra kondisi terlihat di table berikut ini.

Tabel 1. Hasil Tes Prakondisi

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase Frekuensi (%)	Nilai rata-rata
1	92 – 100	0	0 %	44,5
2	83 - 91	0	0 %	
3	75 – 82	13	38 %	
4	< 75	21	62 %	

Setelah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi edukasi SIPYTHA pada materi teorema pythagoras, tes untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan berhitung pada materi teorema Pythagoras. Soal yang dirancang untuk tes ini berjumlah 20 item bentuk uraian.

Tabel 2 Hasil Tes Hasil Belajar

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase Frekuensi (%)	Rata-rata
1	92 – 100	5	14.5%	78,7
2	83 – 91	8	23.5%	
2	75 – 82	17	50%	
3	< 75	4	12%	

Dari tabel diatas diperoleh rata-rata tes 78,7, peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 88%, masih terdapat 12 % yang belum mencapai KKM.

Dari kuesioner yang disebarakan didapat penilaian peserta didik tentang aplikasi pembelajaran yang digunakan.

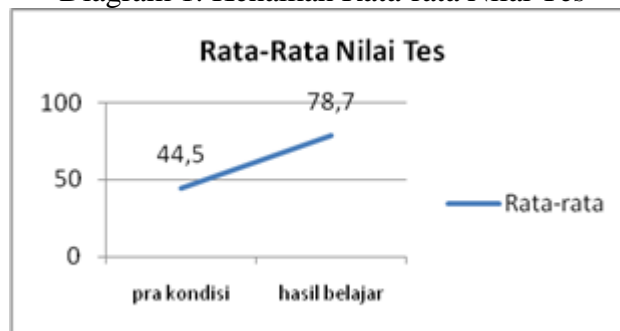
Tabel 3. Angket Penggunaan Aplikasi

No	Skala	Mudah digunakan (aplikatif)	Senang belajar menggunakan aplikasi ini
1	3 (sangat)	29	31
2	2 (Biasa)	4	2
3	1 (tidak/ Kurang)	1	1

Dari pengamatan guru di kelas, pada permulaan pengenalan aplikasi pembelajaran SIPYTHA terlihat bahwa beberapa peserta didik kebingungan dalam penginstalan aplikasi ini di HPnya. Tapi untuk selanjutnya peserta didik terlihat menikmati aplikasi ini. Peserta didik sangat cepat belajar, dan dari pengamat guru terlihat sangat antusias memainkan aplikasi ini.

Setelah 2 minggu penggunaan aplikasi di rumah maka dilakukan tes hasil belajar yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Dari kemampuan konsep peserta didik yang meningkat dan keterampilan berhitung materi teorema Pythagoras yang meningkat pula diharapkan pula hasil belajar peserta didik meningkat. Dari hasil tes prakondisi dan tes hasil belajar terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai seperti terlihat pada grafik di bawah ini.

Diagram 1. Kenaikan Rata-rata Nilai Tes



Dari diagram garis diatas terlihat peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 43,5 %.

Perolehan hasil belajar peserta yang mendapat yang mendapatkan nilai di atas KKM pada tes prakondisi sebesar 38%, sedangkan perolehan nilai hasil belajar pada saat tes hasil belajar yang mendapatkan nilai di atas KKM sebesar 88%. Terlihat kenaikan prosentase nilai diatas KKM yang signifikan.

Diagram 2. Kenaikan Prosentase Nilai di atas KKM



Dari diagram garis diatas terlihat peningkatan prosentase nilai diatas kkm sebesar 56,8 %.

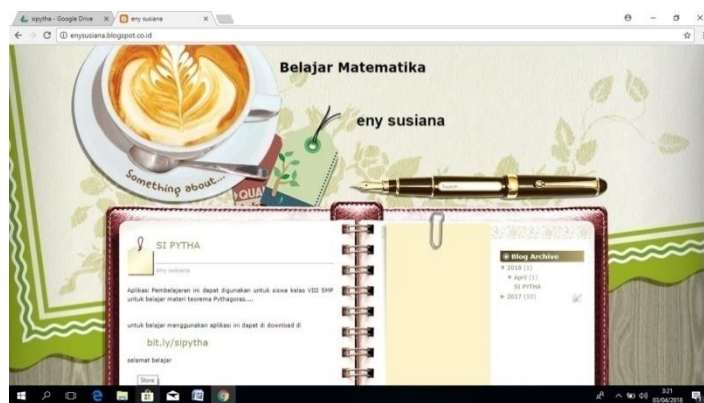
Dari hasil wawancara dengan peserta didik didapatkan beberapa kesan bahwa mereka senang belajar dengan menggunakan HP, karena merupakan hal baru bagi mereka. Dari hasil kuesioner sederhana yang disebarkan oleh guru didapat bahwa aplikasi pembelajaran SIPYTHA menyenangkan dengan tingkat kepuasan rata-rata 2.8 dan aplikatif dengan tingkat kepuasan rata-rata 2.9 (dengan nilai tertinggi 3). Hal ini dapat dilihat dari diagram batang berikut ini.

Diagram 3. Kepuasan Pemakaian Aplikasi



Dari diagram batang diatas terlihat bahwa peserta didik sangat menyukai aplikasi pembelajaran SIPYTHA. Pemakaian aplikasi tersebut juga sangat mudah dimengerti dan dijalankan.

Pengenalan dan persebaran aplikasi pembelajaran SIPYTHA dilakukan secara perorangan maupun kelompok di whatapps dan blog. Berikut ini adalah perekaman diseminasi aplikasi edukasi Teorema Pythagoras.



Gambar 4. Pencantuman Link SIPYTHA di blog.

Simpulan

Dari hasil pembuatan pembelajaran menggunakan aplikasi SIPYTHA di HP Android diperoleh kesimpulan :

1. Aplikasi pembelajaran menyenangkan dengan tingkat kepuasan rata-rata 2.8 dan aplikatif dengan tingkat kepuasan rata-rata 2.9.
2. Peningkatan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Jakenan tahun pelajaran 2017/2018 sebesar 43,5%
3. Peningkatan nilai diatas kkm peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Jakenan tahun pelajaran 2017/2018 sebesar 56,8 %.

Saran

Untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika, guru hendaknya berusaha mengimbangi kemajuan teknologi yang begitu pesat dengan melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah membuat game edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Enka, Mumutsu. (2010). Game Sebagai Sarana Edukasi, <http://www.scribd.com/doc/40624797/Game-Sebagai-Sarana-Edukasi>.
- Hujair, Ah Sanaky (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Lee, Kwang B. & salman, Raied. (2012). The Design and Development of Mobile Collaborative Learning Application Using Android. *JITAE*, 1 (1), hlm. 8 – 20
- Lubis, Isma Ramadhani. & Ikhsan, Jaslin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan IPA*, I (2), hlm.191 – 201.

- Nur, M. 2001. *Pemotivasian Peserta didik untuk Belajar*. Surabaya: IKIP Surabaya
- Strangman, N., & Hall, T. (2003). *Virtual Reality/Computer Simulations*. National Center on Accessing the General Curriculum 2.
- Wahyudin. (2015). Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Pada Tk An – Nasir Tangerang. *Jurnal PROSISKO*, II (1), hlm. 89 – 103
- West, Darrel M. (2013). *Mobile Learning Transforming Education, Engaging Student, and Improving Outcomes*. Massachusetts: The Brooking Institution.
- Hidayatullah, M. Nur. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Momentum Dan Impuls Berbasis System Operasi Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah. Skripsi. Universitas Jember.

Penguatan Karakter Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Kebun Duta Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD

Fauzan

SDN 5 Metro Barat Kota Metro Provinsi Lampung

Email: fauzan_abank@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dan menguatkan karakter siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 5 Metro Barat melalui penggunaan alat peraga Kebun Duta. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Metro Barat pada siswa kelas V yang berjumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan penguatan karakter siswa. Analisis kuantitatif untuk memperoleh rerata hasil belajar siswa. Hasil penelitian diperoleh Pada sikap toleran terjadi peningkatan 0,6. Pada sikap disiplin terdapat peningkatan 0,27. Sikap kreatif terdapat peningkatan 0,55. Sikap demokratis terjadi peningkatan 0,5. Sikap tanggungjawab terjadi peningkatan 0,7. Penggunaan alat peraga Kebun Duta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus 1 mencapai rata-rata nilai 74,26. Meningkat pada siklus 2 menjadi 77,53. Peningkatan yang diperoleh dari siklus 1 dan siklus 2 adalah 3,27.

Kata kunci: *Karakter Siswa; Alat Peraga Kebun Duta.*

Pendahuluan

Peranan pendidikan pada era global saat ini sangat penting. Pendidikan menjadi faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar menjadi lebih baik. Oleh karena itu pendidikan yang berkualitas sangat dibutuhkan. Kualitas tersebut meliputi kualitas guru, kualitas sarana dan prasana termasuk didalamnya keberadaan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa, ketersediaan buku pelajaran yang menunjang, kualitas gedung dan lain sebagainya.

Selain sarana dan prasana, guru sebagai fasilitator dan motivator dituntut untuk mampu berkreasi dan berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, agar pembelajaran menarik dan meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tak kalah penting, guru diharapkan mampu membangun karakter siswa di sekolah baik pembentukan karakter (character building) maupun pendidikan karakter (character education). Salah satu fungsi pendidikan dalam Undang-Undang sistem pendidikan nasional, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Diperlukan kreativitas guru dalam memilih dan menggunakan alat peraga dalam pembelajaran serta mengaitkannya dengan penguatan karakter pada diri masing-masing siswa. Sering terjadi guru hanya memberikan penjelasan yang ada pada buku saja tanpa mementingkan praktek-praktek ataupun keterampilan proses dalam pembelajaran. Dalam memecahkan suatu permasalahan untuk mencapai hasil yang maksimal diperlukan suatu alat peraga yang tepat agar proses belajar mengajar dapat mencapai hasil yang maksimal serta dapat menguatkan karakter pada diri masing-masing siswa baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penelitian ini penting dilakukan karena beberapa masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran antara lain: 1) Keterbatasan pengetahuan siswa terhadap keragaman budaya yang ada di nusantara 2) siswa merasa jenuh mengikuti pembelajaran dikarenakan pembelajaran cenderung monoton dan berlangsung satu arah. Guru mendominasi pembelajaran sebagai sumber pembelajaran selain buku teks yang ada; 3) kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik.

Hasil observasi pada Selasa, 06 Maret 2018 menunjukkan hasil tes akhir pelajaran menjelaskan bahwa, rata-rata kelas adalah 66,10. Terdapat 23 siswa (67,64%) yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) IPS yang ditetapkan yaitu 72. Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan : 1) materi pelajaran terlalu luas; 2) terlalu banyak hafalan; 3) lebih banyak ceramah; 4) minim alat bantu pembelajaran.

Selain observasi yang dilakukan, diadakan juga wawancara langsung kepada siswa kelas V, penyebab rendahnya aktivitas siswa dikarenakan siswa terlihat jenuh dan tidak memiliki ruang untuk berekspresi, karena pembelajaran cenderung monoton dan satu arah. sehingga menyebabkan antara lain : 1) siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini nampak dari ketidakaktifan siswa mengajukan dan menjawab pertanyaan. 2) siswa sering izin keluar kelas, silih berganti 3) banyak siswa yang berbincang-bincang dengan temannya selama pelajaran berlangsung, 4) terdapat 7-9 anak asyik bermain sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, pemilihan alternative alat peraga yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut sangat diperlukan. Dalam hal ini penulis menerapkan pembelajaran menggunakan alat peraga KEBUN DUTA (Keragaman Budaya Nusantara Dengan Ular Tangga). Dengan menggunakan alat peraga tersebut diharapkan dapat mengatasi masalah belum optimalnya hasil pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Keterbatasan pengetahuan siswa terhadap keragaman budaya yang ada di nusantara.
- b. Siswa merasa jenuh mengikuti pembelajaran dikarenakan pembelajaran cenderung monoton dan berlangsung satu arah.
- c. Guru mendominasi pembelajaran sebagai sumber pembelajaran selain buku teks yang ada.
- d. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik.
- e. Lemahnya karakter pada siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Apakah penggunaan alat peraga Kebun Duta pada pembelajaran IPS siswa kelas V dapat menguatkan karakter siswa?
- b. Bagaimana penggunaan alat peraga Kebun Duta dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 5 Metro Barat?

Tujuan

- a. Menguatkan karakter siswa melalui penggunaan alat peraga Kebun Duta di kelas V SDN 5 Metro Barat.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 5 Metro Barat melalui penggunaan alat peraga Kebun Duta.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Terdiri dari 2 siklus,. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 5 Metro Barat Kota Metro yang beralamat di Jalan Soekarno-Hatta Mulyojati Metro Barat Kota Metro. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 34 orang yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Adapun obyek pada penelitian ini adalah mata pelajaran IPS materi keragaman budaya nusantara.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif yang diperoleh dengan menilai dan mengamati siswa. Menurut Muncarno (2016: 78), untuk mengetahui nilai hasil belajar, rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata kelas adalah:

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + X_3 + + X_n}{n} \text{ atau}$$

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata – rata hitung

ΣX = Jumlah nilai data

n = Banyaknya data

Penguatan karakter dalam penelitian ini adalah toleransi, disiplin, kreatif, demokratis, tanggung-jawab. Instrument pengamatan penguatan pendidikan karakter yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Nilai Karakter	1	2	3	4
Toleransi Menghargai pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda				
Disiplin Tertib dan patuh pada ketentuan dan peraturan				
Kreatif Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan Cara atau hasil yang baru				
Demokratis Menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain				
Tanggung Jawab Melaksanakan tugas dan kewajiban				

Kriteria Penilaian :

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

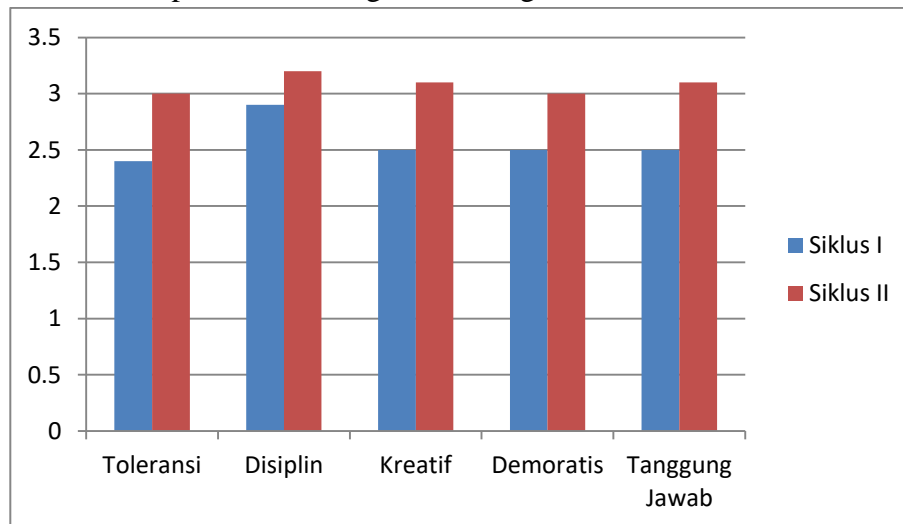
4 = baik sekali

Hasil dan Pembahasan

Hasil

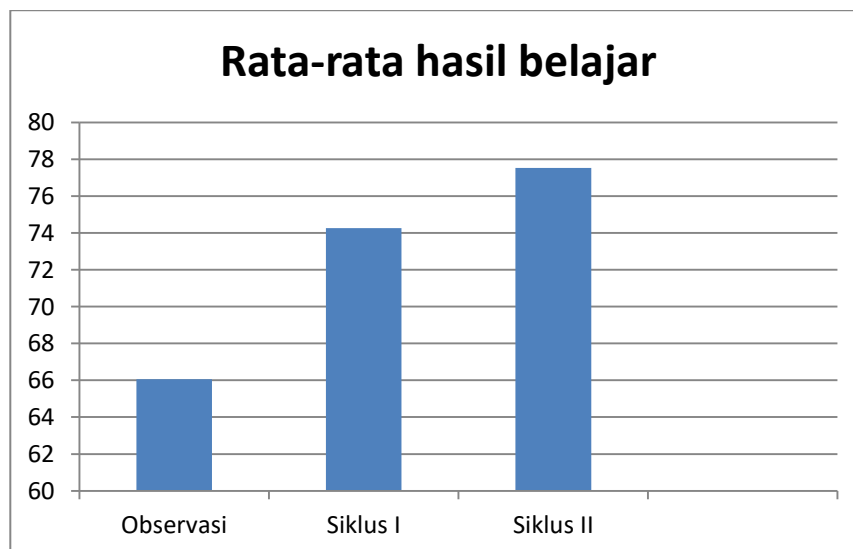
Desain alat peraga Kebun Duta (keragaman budaya nusantara dengan ular tangga) digunakan pada pembelajaran IPS. Alat peraga ini digunakan pada pembelajaran IPS di kelas V sebagai alat bantu pembelajaran pada materi keragaman budaya nusantara. Alat ini terbuat dari banner berukuran 30 cmx30 cm berbentuk persegi, dilengkapi dengan dadu dan anak dadu yang digunakan untuk permainan ular tangga. Pada banner tersebut dibuat kotak-kotak persegi kecil berukuran 2 cmx2 cm berjumlah 10-20 kotak persegi yang ditempel gambar-gambar keragaman budaya, dan sub materi yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Setiap kelompok akan diberi kesempatan mendiskusikan dan mempresentasikan gambar-gambar keragaman budaya atau sub materi yang dipilih setelah melempar dadu dan menjalankan anak dadu sesuai mata dadu yang keluar. Setelah masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi, setiap kelompok yang diwakili oleh ketua kelompok mengambil kartu jawaban yang telah disediakan oleh guru pada kotak berbentuk kubus untuk mengkonfirmasi ketepatan jawaban materi yang telah dipresentasikan.

Alat peraga Kebun Duta digunakan pada siklus 1 dan siklus 2. Penguatan karakter yang ingin dicapai pada penggunaan alat peraga tersebut adalah toleransi, disiplin, kreatif, demokratis, dan tanggungjawab. Selama proses pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2, guru melakukan pengamatan untuk melihat karakter-karakter yang muncul pada proses pembelajaran. Peningkatan hasil penguatan karakter siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat dari grafik batang berikut ini:



Gambar 1 Diagram batang peningkatan hasil penguatan karakter siswa siklus 1 dan siklus 2

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat peraga Kebun Duta, dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 2 Diagram Batang Rata-rata hasil belajar siswa siklus 1 dan siklus 2

Pembahasan

Berdasarkan diagram batang hasil pengamatan penguatan karakter yang dilakukan secara klasikal, diperoleh hasil penguatan karakter siswa. Pada siklus 1 diperoleh rata-rata pada sikap toleran 2,4 dengan kategori cukup. Pada sikap disiplin diperoleh rata-rata 2,9 dengan kategori cukup. Rata-rata sikap kreatif mencapai 2,5 dengan kategori cukup. Pada sikap demokratis rata-rata mencapai 2,5 dengan kategori baik. Rata-rata pada sikap tanggungjawab mencapai 2,5 dengan kategori cukup.

Rata-rata pencapaian hasil penguatan karakter siswa pada pembelajaran IPS menggunakan alat peraga Kebun Duta pada siklus 1 belum memenuhi kriteria yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh seluruh hasil penguatan karakter baru pada kategori cukup. Sementara kriteria pencapaian hasil penguatan karakter pada siswa adalah baik. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengadakan perbaikan pada siklus ke 2.

Berdasarkan diagram batang hasil pengamatan penguatan karakter siswa, diperoleh peningkatan hasil penguatan karakter siswa pada sikap toleransi nilai rata-rata yang diperoleh 3 dengan kategori baik. Disiplin nilai rata-rata yang didapat 3,17 dengan kategori baik. Kreatif nilai rata-rata yang didapat 3,05 dengan kategori baik. Demokratis nilai rata-rata yang didapat 3 dengan kategori baik. Tanggung-jawab nilai rata-rata yang di dapat 3,02 dengan kategori baik.

Hasil penguatan karakter siswa pada siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan. Pada sikap toleran terjadi peningkatan 0,6. Pada sikap disiplin terdapat peningkatan 0,27. Sikap kreatif terdapat peningkatan 0,55. Sikap demokratis terjadi peningkatan 0,5. Sikap tanggungjawab terjadi peningkatan 0,7. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan karakter siswa dengan menggunakan alat peraga Kebun Duta pada pelajaran IPS di kelas V SDN 5 Metro Barat mengalami peningkatan.

Hasil belajar siswa dapat digambarkan pada data-data sebagai berikut: Pada tahap observasi (pra siklus) rata-rata siswa pada pembelajaran IPS mencapai 66,06. Terdapat 23 siswa atau 67,64% siswa berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 72. Hasil tes formatif siklus 1, siswa memperoleh nilai di bawah KKM berjumlah 13 orang atau 38,23 % siswa dengan nilai rata-rata kelas 74,26. Hasil tes formatif siklus II, siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM 4 orang atau 11,7 % siswa dengan nilai rata-rata kelas 77,53. Dari hasil tes formatif siswa pada siklus 1 dan siklus 2 terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata siklus 1 74,26 meningkat pada siklus 2 menjadi 77,53. Peningkatan yang diperoleh dari siklus 1 dan siklus 2 adalah 3,27.

Dilihat dari rata-rata hasil perbaikan pembelajaran dan refleksi , bahwa hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran meningkat. Oleh karena itu Pembelajaran IPS kelas V menggunakan media KEBUN DUTA dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru , proses pembelajaran lebih hidup dan bermakna. Hal ini terlihat dari naiknya hasil tes formatif, peningkatan hasil tes formatif secara tidak langsung karena adanya

penggunaan media KEBUN DUTA dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN 5 Metro Barat.

Simpulan

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh kesimpulan penelitian yaitu:

1. Penggunaan alat paraga Kebun Duta dapat meningkatkan penguatan karakter pada siswa. Pada sikap toleran terjadi peningkatan 0,6. Pada sikap disiplin terdapat peningkatan 0,27. Sikap kreatif terdapat peningkatan 0,55. Sikap demokratis terjadi peningkatan 0,5. Sikap tanggungjawab terjadi peningkatan 0,7.
2. Penggunaan alat peraga Kebun Duta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus 1 mencapai rata-rata nilai 74,26. Meningkat pada siklus 2 menjadi 77,53. Peningkatan yang diperoleh dari siklus 1 dan siklus 2 adalah 3,27.

Daftar Pustaka

- Listyarti, Retno. (2012). *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, dan Kreatif*. Jakarta; Erlangga.
- Makhfud, Hasan, Lestari, Lies, Chumdari. (2015). *Pengembangan Instrumen Penilaian Pendidikan Karakter Terpadu*, XXXVIII (2), hlm.1-9
- Muncarno. (2016), *Statistik Pendidikan*. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

PROGRAM EDMODO DAN SAKOJA MEWARNAI PEMBELAJARAN DIGITAL DI SEKOLAH DASAR KOTA BANDUNG

Feni Febryani Zaman
SDN 079 Kopo Pajagalan
fenifebryanizaman@gmail.com

ABSTRAK

Era digital yang segala sesuatunya dilakukan secara digital membuat sebagian besar orang yang hidup di dunia ini melakukan kegiatan secara digital, termasuk kegiatan dalam dunia pendidikan. Siswa Sekolah Dasar di Kota Bandung sudah banyak yang menggunakan *handphone* sebagai alat komunikasi, bermain *games*, dan bermain internet. Hal tersebut sulit untuk dicegah karena mereka termasuk generasi *Millenia* yang berhadapan langsung dengan era digital, sehingga Sekolah Dasar di Kota Bandung melakukan inovasi pembelajaran berbantuan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi melalui Edmodo dan Sakola Juara (Sakoja). Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus. Subyek penelitian yaitu: Ambassador, Manajer Edmodo Amerika, guru, siswa, orang tua, Kepala SDPN Sabang dan SDK 5 BPK Penabur, Pengawas, Kepala Dinas Pendidikan Kota Bandung, dan Staf Program Sarana dan Prasarana. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, observasi, dan dokumen. Pengujian keabsahan data dengan teknik triangulasi dan *member-check*. Teknik analisis data menggunakan model Creswell. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa yang melatarbelakangi pembelajaran digital di Sekolah Dasar Kota Bandung adalah adanya kebijakan Bandung *Smart City*, MOU Dinas Pendidikan Kota Bandung dengan SEAMOLEC yang bekerja sama dalam mengembangkan kemampuan ICT pada guru-guru dan siswa di Kota Bandung melalui Edmodo, dan Sakoja.

Kata Kunci: ICT, e-learning, program Edmodo, Sakoja.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka terdapat beberapa prinsip pembelajaran yang digunakan diantaranya: dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu; dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar; pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas; dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Terkait dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, pembelajaran berbasis ICT dianggap mampu memfasilitasi beberapa prinsip pembelajaran tersebut. Zainal Arifin & Adhi Setiyawan (2012, p.88) mengungkapkan bahwa ICT adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. ICT berkaitan erat dengan *e-learning*. Clark & Mayer (2011, pp.8-9) mendefinisikan *e-learning* adalah suatu instruksi yang disampaikan melalui perangkat digital seperti komputer atau perangkat seluler yang dimaksudkan untuk mendukung pembelajaran. Menurut Deni Darmawan (2011, p.12)

e-learning pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital dan disajikan melalui teknologi informasi.

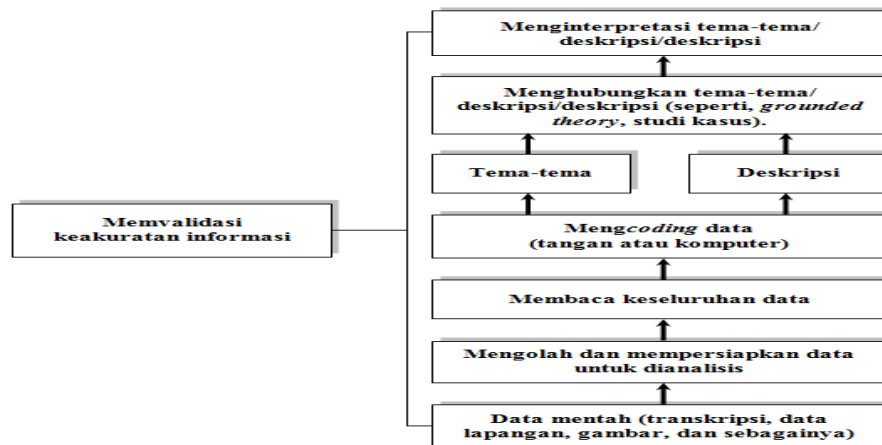
Menyongsong era digital, Walikota Bandung, Bapak Moch. Ridwan Kamil mencanangkan program Bandung *Smart City* di Kota Bandung dengan tujuan masyarakat Kota Bandung menjadi kota cerdas yang berbasis ICT dalam pengelolaannya di berbagai bidang kehidupan. Mendukung program Bandung *Smart City* ini, Dinas Pendidikan Kota Bandung bekerja sama dengan Institut Teknologi Bandung (ITB) dan SEAMOLEC mengembangkan program *digital class* di Kota Bandung melalui program Edmodo dan Sakoja.

Edmodo adalah sebuah program pembelajaran yang berbasis *e-learning*, di mana guru dan siswa dapat saling terhubung, berkolaborasi, berkomunikasi secara *online* terkait pembelajaran dan tugas atau latihan soal. Sakola Juara (Sakoja) adalah sebuah Sistem Informasi Manajemen yang mewadahi berbagai aplikasi pengelolaan pembelajaran dan evaluasi belajar peserta didik di Kota Bandung. Sistem ini mengatur dan mengelola administrasi pembelajaran guru secara *online*, jadwal mengajar, pengaturan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), bank konten ajar digital, dan bank soal digital yang dapat dimanfaatkan oleh semua guru dan semua siswa di Kota Bandung secara mudah dan gratis pada saat di luar maupun kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, mengelola Ujian dalam Jaringan (UDJ)/*online*, mengelola data hasil ujian, serta mengelola dan menampilkan Peta Penugasan Kompetensi peserta didik pada setiap kelas, sekolah, dan seluruh sekolah se-Kota Bandung secara cepat, tepat, dan akurat. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkap alasan yang melatarbelakangi dilaksanakannya program Edmodo dan Sakoja di Sekolah Dasar Kota Bandung sebagai pembelajaran berbasis digital.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Yin (2009, p.4) mengungkapkan bahwa studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan terhadap suatu situasi untuk berkontribusi pengetahuan berupa program, kegiatan, peristiwa, fenomena, individu, kelompok, organisasi dan sosial. Studi kasus dalam penelitian ini mengarahkan peneliti untuk menghimpun data, mengambil makna, memperoleh pemahaman, dan mempertahankan karakteristik yang unik dari latar belakang Sekolah Dasar Kota Bandung melaksanakan program Edmodo dan Sakoja. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 19 (sembilan belas) informan yang terdiri atas Ambassador, Manajer Edmodo Amerika, guru, siswa, orang tua, Kepala SDPN Sabang dan SDK 5 BPK Penabur, Pengawas, Kepala Dinas Pendidikan Kota Bandung, dan Staf Program Sarana dan Prasarana.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model enam langkah Creswell (2014, pp.196-201), yaitu mengolah data, membaca keseluruhan data, meng-*coding*, menerapkan *coding* untuk mendeskripsikan hasil temuan, mendeskripsikan tema-tema, dan interpretasi data. Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data dan *member check*.



Gambar 1. Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif Model Creswell

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alasan yang melatarbelakangi pembelajaran digital Sekolah Dasar di Kota Bandung menggunakan Edmodo dan Sakoja adalah sebagai berikut.

Era digital

Guru harus menyesuaikan diri dengan kondisi tersebut. Alasan ini didukung oleh teori Whitehead, Boschee, & Decker (2013) dalam bukunya *Chapter 11 Improving staff evaluation* yang menyebutkan bahwa pembelajaran era digital merupakan dasar keterampilan dalam menggunakan teknologi yang telah menembus masyarakat kita, sehingga siswa diharapkan menerapkan dasar yang otentik, menggunakan cara yang terpadu dalam menyelesaikan masalah, menyelesaikan proyek, memperluas kemampuan mereka secara kreatif. (*International Society for Technology in Education*, 2008:np). Warga digital menuntut keterampilan berfikir tingkat tinggi, dan hidup produktif dalam masyarakat global, diantaranya dengan cara: menunjukkan kreativitas dan inovasi; berkomunikasi dan berkolaborasi; mengadakan penelitian dan menggunakan informasi; berfikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan; dan menggunakan teknologi secara efektif dan produktif.

Kebijakan Bandung Smart City

Smart City di kota Bandung ada semenjak pemerintahan walikota Bandung bapak Moch. Ridwan Kamil. Sebenarnya *Smart City* di Bandung sudah ada sejak lama. Namun, *Smart City* semakin berkembang pesat hingga mendunia saat pemerintahan Bapak Moch. Ridwan Kamil. Beliau merupakan seorang arsitek yang sangat handal. *Smart City* harus didukung oleh *Smart People*. *Smart City* terdiri dari *Smart Government*. Sebuah kota pintar, tidak ada orang yang korupsi. Sebuah kota yang anti korup salah satu contohnya adalah ketika kita ingin meminta izin usaha, bisa melalui sistem *online*, tidak perlu bertemu dengan petugas yang menangani surat izin usaha tersebut, jadi tindakan korupsi tidak akan ada karena yang membuat izin usaha bisa melalui *online* tanpa bertemu dengan petugasnya langsung.

Smart City bukan hanya IT, tetapi bentuknya banyak. Memang sebuah dasar dari *Smart City* adalah IT, tetapi tidak semuanya IT. Salah satu contoh *Smart City* yang bukan IT di kota Bandung adalah taman tematik. Taman tematik merupakan sarana berkumpulnya warga kota Bandung untuk mengajak keluarganya bermain. Ada lebih dari 20 taman tematik yang sudah Pak Ridwan Kamil buat di setiap titik kota Bandung.

Teori pendukung Bandung *Smart City* adalah teori kebijakan yang diungkapkan oleh Hill (1993: 10) sebagai berikut.

Public policy lie in its propensity to disrupt disciplinary boundaries, and to call for examination of the social, economic, and political environment which the state operates. The search for a general explanatory theory of public policy necessarily implies a synthesis of social, political, and economic theories, for "what governments do" embraces the whole of economic, social, and political life.

Kebijakan (*policy*) secara etimologi (asal kata) diturunkan dari bahasa Yunani, yaitu "*Polis*" yang artinya kota (*city*). Dalam hal ini, kebijakan berkenaan dengan gagasan pengaturan organisasi dan merupakan pola formal yang sama-sama diterima pemerintah/lembaga sehingga dengan hal itu mereka berusaha mengejar tujuannya (Syafaruddin, 2008: 75).

Penandatanganan MOU Dinas Pendidikan kota Bandung dengan SEAMOLEC salah satu unit kerja SEAMEO yang bekerja sama untuk mngembangkan kemampuan ICT pada guru-guru dan siswa di kota Bandung

Edmodo merupakan jejaring sosial yang aman untuk siswa

Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu "*Edmodo is a free and secure educational learning network used to provide a simple way for teachers to create and manage an online classroom community as well as enables students to connect and work with their classmetes teachers anywhere and anytime.*" (Balasubramanian, Jaykumar, Fukey, 2014).

Edmodo dapat mempermudah proses pembelajaran, evaluasi, administrasi guru, dan dijadikan sebagai media dan sumber pembelajaran

Hal ini sesuai dengan teori Jamal Ma'mur Asmani (2011: 112) menyatakan pula bahwa keterampilan dalam memanfaatkan TIK sama pentingnya dengan kemampuan membaca, menulis, berhitung, merumuskan, dan memecahkan masalah, mengelola sumber daya, serta bekerja dalam kelompok. Selain itu didukung pula oleh hasil penelitian Balasubramanian, Jaykumar, Fukey (2014) yang menunjukkan bahwa menggabungkan Edmodo mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang bertanggung jawab.

Mempermudah akses antara guru dan siswa terutama di luar jam pelajaran dengan cara berkoneksi dengan kelas lain, sekolah lain, bahkan sampai tingkat ASEAN, seperti yang diungkapkan oleh SDPN Sabang

Hal ini didukung oleh Al-Said (2015) dalam hasil penelitiannya bahwa mahasiswa sarjana di Universitas Taibah, Turki memiliki persepsi positif terhadap Edmodo sebagai aplikasi untuk lingkungan belajar *Mobile Learning* karena memiliki banyak manfaat dalam mendukung proses pembelajaran seperti memudahkan dan meningkatkan efektifitas komunikasi pembelajaran.

Edmodo dan Sakoja lebih go-green dan paperless

Dengan Edmodo siswa tertantang dengan hal-hal baru, menambah minat belajar siswa, dan belajar lebih menyenangkan

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Durak, et.al (2017) dalam penelitian eksperimennya yang membandingkan kelas kontrol (kelas konvensional) dan kelas eksperimen (kelas dengan menggunakan Edmodo) bahwa hasil *pretest* yang diterapkan pada awal masa akademik tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut hasil *posttest* dari kelompok eksperimen siswa yang menempuh jalur STM-I (*Special Teaching Methods Instructional-Technology*) melalui Edmodo selama masa akademik, mereka lebih berhasil daripada siswa kelas kontrol. Dapat dinyatakan bahwa Edmodo memberikan kontribusi positif terhadap keberhasilan peserta didik.

Mengalihkan perhatian anak dari games ke arah konten pembelajaran

Hal ini didukung oleh hasil penelitian Yagci (2015) yang mengungkapkan bahwa di Irak semua siswa memiliki beberapa jenis perangkat *mobile*. Kebanyakan dari mereka memiliki akses internet, seperti menggunakan Facebook dan beberapa alat media sosial lainnya seperti twitter dan Instagram. Menurut budaya sosial, ada masalah besar dalam iklim yang dialami oleh sebagian besar siswa. Mereka enggan belajar dengan cara tradisional, sebagai konsekuensinya, ini adalah suatu keharusan mengubah kelemahan media *mobile* dan *platform* sosial menjadi keuntungan demi pendidikan. Sebagai pendidik kita harus mendiskusikan dan menetapkan manfaat perangkat media sosial dan penggunaannya dalam lingkungan pendidikan. Di seluruh dunia ada banyak penelitian tentang pembelajaran campuran, tidak dapat dihindari untuk menerapkannya. Di wilayah Irak Dalam penelitian ini kami hanya bertujuan untuk mengetahui potensi energi *mobile learning* di suatu wilayah.

Aplikasi dalam Edmodo dan Sakoja hampir sama, hanya saja dalam Sakoja ada Sistem Informasi Manajemen yang bekerja saling berkaitan dan saling mempengaruhi sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh yang dapat memudahkan proses mengolah dan menampilkan data hasil evaluasi belajar peserta didik, sehingga sekolah dan guru-gurunya serta Dinas Pendidikan Kota Bandung akan mempunyai data yang lengkap tanpa harus bersusah payah mengumpulkan data tersebut, karena data-data tersebut ada secara otomatis pada Sakoja. Sebelumnya untuk memperoleh berbagai data guru, siswa, maupun pengawas sangat sulit, rumit, dan lama untuk memperolehnya, apalagi jika ingin memperoleh data nilai siswa dari semua mata pelajaran dan dari semua jenjang kelas se-Kota Bandung. Sistem Sakoja ini secara cepat dan akurat membantu guru-guru, kepala sekolah, para pengawas, dan Dinas Pendidikan Kota Bandung mampu menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar dan hasil evaluasi yang dilaksanakan berdasarkan pemetaan Kompetensi Dasar. Hasil pengolahan data dengan sistem ini akan dengan mudah dan cepat bagi guru, kepala sekolah, dan Dinas Pendidikan Kota Bandung melahirkan strategi, metode, serta kebijakan-kebijakan berbasis data dan fakta sehingga kebijakan yang dihasilkan akan lebih tepat sasaran.

Sistem Informasi Manajemen Sakoja mengakomodasi dan menyinergikan berbagai fitur dan aplikasi yang akan dibutuhkan dan membantu dalam pembelajaran maupun kegiatan evaluasi yaitu: administrasi pembelajaran digital, seperti: silabus, RPP, jadwal aktivitas mengajar guru, sebaran Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar setiap Mata Pelajaran, dan KKM; bahan ajar; bank soal digital berbasis Kompetensi Dasar; pengelolaan Ujian dalam Jaringan (UDJ); pengelolaan data nilai dan analisisnya; serta peta penguasaan Kompetensi setiap individu peserta didik, setiap kelas, setiap sekolah, dan semua sekolah di Kota Bandung.

Manfaat Sakoja

Administrasi pembelajaran tidak perlu dibuat setiap tahun oleh guru karena sudah tersimpan di dalam portal Sakoja, sehingga guru-guru tinggal membuka saja jika memerlukan atau jika akan merevisi. Demikian pula para pengawas Pembina, dapat memeriksa semua administrasi guru secara *online* tanpa harus datang menemui guru binaannya ke sekolah.

Konten abhan ajar digital dalam Sakoja dapat diunduh secara bebas/gratis oleh semua siswa, guru, orang tua siswa, dan warga Kota Bandung kapan dan di manapun berada menggunakan android, tablet, laptop, dan PC yang terkoneksi internet. Hal ini dapat merubah paradigma pelaksanaan pembelajaran tanpa batas waktu dan tempat, tidak harus selalu di dalam ruang kelas.

Bank soal ini dapat diunduh secara bebas/gratis oleh semua siswa, guru, orang tua siswa, dan warga Kota Bandung kapan dan di manapun berada menggunakan android, tablet, laptop, dan PC yang terkoneksi internet. Baik untuk latihan atau ujian *online*. Hal ini dapat merubah paradigma pelaksanaan Ulangan dalam Jaringan (UDJ) *paperless*, kapan saja, dan tidak harus selalu di dalam kelas. Guru-guru akan terbantu dalam pengadaan butir soal jika mau memberi tugas kepada siswa atau akan melaksanakan ujian, karena soal sudah tersedia dalam sistem Sakoja, sehingga guru tinggal memilih dan mengunduh soal-soal yang cocok dengan kondisi di sekolahnya.

Efisiensi waktu, sumber daya, dan anggaran. Data mudah terkumpul dan mudah didapat. Data mudah didistribusikan menjadi sebuah informasi penting. Efisien waktu dalam pengolahan data nilai dan analisis. Analisis data hasil ujian mudah didapat dan mudah didistribusikan serta tepat dan akurat.

Setiap Kompetensi Dasar yang dikuasai dan belum dikuasai oleh siswa mudah diketahui. Pemetaan kualitas pembelajaran di setiap kelas, sekolah, dan tingkat kota dapat dengan mudah diketahui. Dengan adanya peta penguasaan kompetensi dapat dengan mudah melahirkan peta kelas. Mudah dan cepat melahirkan kebijakan berbasis data dan fakta.

SIMPULAN

Alasan menggunakan Edmodo dan Sakoja di Kota Bandung adalah: era digital; kebijakan Bandung *Smart City*; penandatanganan MOU Dinas Pendidikan kota Bandung dengan SEAMOLEC salah satu unit kerja SEAMEO yang bekerja sama untuk mengembangkan kemampuan ICT pada guru-guru dan siswa di kota Bandung; Edmodo dan Sakoja merupakan jejaring sosial yang aman untuk siswa; Edmodo dan Sakoja dapat mempermudah proses pembelajaran, evaluasi, administrasi guru, dan dijadikan sebagai media dan sumber pembelajaran; mempermudah akses antara guru dan siswa terutama di luar jam pelajaran dengan cara berkoneksi dengan kelas lain, sekolah lain, bahkan sampai tingkat ASEAN; Edmodo dan Sakoja lebih *go-green* dan *paperless*; dengan Edmodo siswa tertantang dengan hal-hal baru, menambah minat belajar siswa, dan belajar lebih menyenangkan; dan untuk mengalihkan perhatian anak dari *games* ke arah konten pembelajaran.

Sosialisasi program Edmodo dan Sakoja kepada orang tua harus lebih diperjelas lagi agar orang tua memahami program Edmodo dan Sakoja, serta tidak megkhawatirkan putera puterinya untuk mengakses internet. Orang tua diharapkan untuk *joint* ke aplikasi *parent* yang ada dalam Edmodo maupun *Toong Siswa* (Tongsis)

dalam Sakoja agar perkembangan belajar putera-puterinya terpantau. Guru harus siap dengan perubahan era digital, harus mempersiapkan segala sesuatunya lebih matang lagi agar era digital ini tidak berdampak negatif bagi siswa melainkan memperoleh manfaat yang positif untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Said, K. M. (2015). *Students' perceptions of Edmodo and mobile learning and their real barriers towards them*. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – April 2015, volume 14 issue 2.
- Arifin, Z. & Setiyawan, A. (2012). *Pengembangan pembelajaran aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Asmani, J. M. (2011). *Tips efektif pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Balasubramanian, K., Jaykumar, V., & Fukey, L. N. (2014). *A study on “Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment”*. 5th Asia Euro Conference 2014. Procedia - Social and Behavioral Sciences 144 (2014) 416 – 422.
- Clark, R. C. & Mayer, R. E. (2011). *E-learning and the science of instruction*. United States of America: Pfeiffer A Wiley Imprint.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design fourth edition: Qualitative, quantitative, & mixed method approaches*. Boston: Pearson.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Durak, G. Cankaya, S. Yunkul, E, et al. (2017). *The effects of a school learning network on students' performances and attitudes*. European Journal of Education Studies ISSN: 2501 - 1111 ISSN-L: 2501 – 1111. Volume 3/Issue 3. doi: 10.5281/zenodo.292951.
- Hill, M. (1993). *The policy process*. New York: Harvester Wheatsheaf.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Syafaruddin. (2008). *Efektivitas kebijakan pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Whitehead, B. M., Bosche, F., & Decker, R. H. (2013). *The principal: Leadership for a global society*. Los Angeles: Sage Publications, Inc.
- Yagci, T. (2015). *Blended Learning via Mobile Social Media & Implementation of “EDMODO” in Reading Classes*. Advance in Language and Literacy Studies. Doi: 10.7575/aiac.alls. Volume 6n.4p.41 Received: 10/03/2015.
- Yin, R. K. (2009). *Case study research: Design and methods fourth edition*. California, Sage Inc.

PENINGKATAN KOMPETENSI SOSIAL DAN KEPRIBADIAN GURU MELALUI SEMBOYAN FALSAFAH BUDAYA ARIF LOKAL BUGIS 4-S (*SIPAKATAU, SIPAKAINGE, SIPAKALEBBI, DAN SIPATOKKONG*)

Firmansyah
Email : vhyrman86@gmail.com

ABSTRAK

Kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian merupakan dua hal ini tak bisa dilepaskan satu sama lain. Dua kompetensi ini merupakan karakter seorang guru dalam memberikan contoh sikap dan keteladanan yang baik kepada peserta didiknya. Terkait dengan kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian saat ini mengalami penurunan kompetensi nilai karakter di dalam dirinya. Selain itu adanya penurunan etos kerja, tanggung jawab, dan sikap keteladanan di dalam sekolah. Tujuan penulisan ini adalah (1) mengetahui pengertian kompetensi sosial dan kepribadian guru. (2) mengetahui upaya peningkatan kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian melalui Semboyan Falsafah Budaya Arif Lokal Bugis 4-S dan (3) mengetahui pentingnya kompetensi sosial dan kepribadian guru terhadap peningkatan mutu pendidikan. Hasil Pembahasan: (1) Kompetensi sosial merupakan kemampuan seorang guru dalam berinteraksi dan berkomunikasi baik antara sesama pendidik, peserta didik, dan masyarakat. Sedangkan kompetensi kepribadian guru merupakan kemampuan seseorang dalam mengendalikan diri secara personal / pribadi yang memiliki jiwa keteladanan baik diri sendiri dan orang lain dan memiliki akhlak yang mulia. (2) Semboyan falsafah bugis adalah Sipakatau artinya sifat yang tidak saling membedakan. Siapakainge adalah sifat dimana kita saling mengingatkan satu sama lain. Sipakalebby artinya sifat saling menghargai sesama manusia. Sipatokkong artinya sifat saling bekerjasama. (3) Peningkatan kompetensi sosial dan kepribadian guru terhadap mutu pendidikan sangatlah penting terhadap mutu pendidikan di Indonesia.

Kata Kunci : *kompetensi, sosial, kepribadian, guru, 4-S.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Guru merupakan ujung tombak dalam sebuah perkembangan negara. Mengapa demikian? karena guru merupakan sumber referensi ilmu yang memberikan pengajaran positif kepada peserta didik baik dalam hal kognitif, afektif dan psikomotorik. Perkembangan negara tidak akan maju apabila tidak di bekali dengan sebuah ilmu. Olehnya itu guru memberikan bekal ilmu kepada generasi penerus dalam mengisi hidup ini dengan segala aktivitas positif dalam mengembangkan negara menjadi negara maju dan berkembang.

Untuk menjadikan negara yang maju dan berkembang tentunya guru harus memiliki kompetensi di dalam dirinya. Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, perilaku dan keterampilan yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalisme. Ada 4 Kompetensi yang dimaksud adalah kompetensi pedagogic, kompetensi professional, kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian.

Berbicara mengenai kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian tentunya dua hal ini tak bisa dilepaskan satu sama lain. Dua kompetensi ini merupakan karakter seorang guru dalam memberikan contoh sikap dan keteladanan yang baik kepada peserta didiknya. Karena guru merupakan tokoh inspiratif, pemberi semangat (motivator), dan pahlawan bintang bagi peserta didiknya. Tokoh yang memiliki karakter sosial dan karakter keteladanan dalam kepribadian diri yang ditiru dan digugu oleh peserta didik.

Terkait dengan kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian saat ini mengalami penurunan kompetensi nilai karakter di dalam dirinya. Kemampuan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik, wali peserta didik dan masyarakat sering berbeda pendapat dan biasanya tak ada titik tengah sehingga perbedaan pendapat seperti ini akan memicu adanya problematika di dalam sekolah. Padahal kemampuan dalam berinteraksi merupakan kemampuan yang sangat diharapkan dalam peningkatan mutu pendidikan di satuan pendidikan itu sendiri.

Selain itu faktor yang lain adalah adanya penurunan etos kerja, tanggung jawab, dan sikap keteladanan di dalam sekolah. Hal ini terbukti bisa kita lihat beberapa guru masih ada yang merokok di dalam sekolah. Merokok bisa membuat orang lain terkena dampak dengan asapnya. Kompetensi kepribadian yang dimiliki guru tersebut masih kurang .

Olehnya itu, untuk dapat meningkatkan kompetensi nilai karakter sosial dan kepribadian para guru maka solusi alternative menggunakan sifat kedaerahan falsafah bugis khususnya di daerah kab. soppeng yaitu 4-S (Sipakalebbi, Sipakatahu, Sipakainge, dan Sipatokkong) artinya sifat yang tidak membedakan satu sama lain, sifat saling untuk bekerjasama, sifat saling mengingatkan satu sama lain dan sifat saling menghargai antara sesama. Sifat kedaerahan yang mampu meningkatkan kinerja, pengelolaan, sikap dan karakter di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membahas karya tulis ilmiah ini berjudul “Peningkatan Kompetensi Sosial dan Kompetensi Kepribadian Guru Melalui Semboyan Falsafah Budaya Arif Lokal Bugis 4-S (*Sipakatahu, Sipakainge, Sipakalebbi, dan Sipatokkong*).

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah pada KTI adalah:

1. Apakah pengertian kompetensi sosial dan kepribadian guru ?
2. Bagaimana upaya peningkatan kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian melalui Semboyan Falsafah Budaya Arif Lokal Bugis 4-S ?
3. Apakah pentingnya kompetensi sosial dan kepribadian guru terhadap peningkatan mutu pendidikan ?

Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dari karya tulis ilmiah ini sebagai berikut :

1. Mengetahui pengertian kompetensi sosial dan kepribadian guru.
2. Mengetahui upaya peningkatan kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian melalui Semboyan Falsafah Budaya Arif Lokal Bugis 4-S (*Sipakatahu, Sipakainge, Sipakalebbi, dan Sipatokkong*).
3. Mengetahui pentingnya kompetensi sosial dan kepribadian guru terhadap peningkatan mutu pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Kompetensi Sosial dan Kepribadian Guru

1. Pengertian Kompetensi

Menurut pendapat C. Lynn Vandien (1985:33) bahwa kompetensi merupakan pengulangan kembali fakta-fakta dan konsep-konsep sampai pada keterampilan lanjut hingga pada perilaku pembelajaran dan nilai-nilai profesioanl.

Menurut WJS. Purwadarminto (1999:405) menyatakan bahwa kompetensi adalah karakteristik yang fundamental bagi seseorang dan menjadi metode atau cara berperilaku dan berfikir dalam segala situasi dan berlangsung waktu yang lama.

Sedangkan menurut E. Mulyasa (2004: 37-38), mengatakan bahwa kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.

Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, prilaku dan keterampilan yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalisme.

Dari beberapa pengertian di atas maka kompetensi merupakan kemampuan seseorang yang memiliki karakteristik dalam memadukan seperangkat pengetahuan. Perilaku atau sikap dan keterampilan melaksanakan tugas profesionalnya dibidangnya.

2. Pengertian Kompetensi Sosial Guru

Kompetensi sosial tentunya harus dimiliki setiap guru. Kompetensi ini merupakan kemampuan seorang guru dalam berinteraksi dan berkomunikasi baik antara sesama pendidik, peserta didik, dan masyarakat. Seperti yang diungkapkan oleh Uno (2007:19) bahwa kompetensi sosial itu hendaknya dimiliki oleh seorang guru artinya “kemampuan dalam berkomunikasi dengan peserta didik dan lingkungan masyarakat”.

Yang termasuk ke dalam kemampuan sosial diantaranya adalah kemampuan guru dalam berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, bergaul, dan memiliki jiwa yang menyenangkan. Menurut Sukanti (2008) Kriteria kinerja guru terhadap kompetensi sosial dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a. Bertindak objektif dan tidak diskrimintif dengan pertimbangan agama, ras, kondisi fisik, gender, latar belakang keluarga, suku dan status sosial ekonomi
- b. Berkomunikasi secara efektif, santun dan empatik dengan sesame pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.
- c. Beradaptasi di tempat satuan pendidikan diseluruh wilayah RI yang memiliki keragaman sosial budaya
- d. Berkomunikasi dengan anggota organisasi profesi dan profesi lain baik secara lisan maupun tulisan.

3. Pengertian Kompetensi Kepribadian Guru

Kompetensi kepribadian guru merupakan kemampuan seseorang dalam mengendalikan diri secara personal / pribadi yang memiliki jiwa keteladanan baik diri sendiri dan orang lain dan memiliki akhlak yang mulia. Hal ini relevan yang di ungkapkan oleh Kunandar (2009:75) mengemukakan bahwa kompetensi kepribadian

merupakan kompetensi dalam diri yang memiliki kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan bijaksana dan menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia.

Selain itu Rubio (2010:42) menjelaskan bahwa sejalan dengan kompetensi professional dimana guru menggunakan kompetensi dirinya berperan aktif dalam proses pembelajaran hasil apresiasi dan perilaku peserta didik. Ini menandakan bahwa sikap / perbuatan yang dilakukan guru betul-betul mereka lakukan dari dalam hati sanubari dalam menjalankan amanah sebagai guru demi peningkatan mutu pendidikan.

Ranah kompetensi kepribadian, Sukanti (2008) adalah sebagai berikut:

- a. Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif dan bijaksana
- b. Pribadi yang akhlak mulia dan sebagai teladan baik bagi peserta didik maupun kepada masyarakat
- c. Mengevaluasi kinerja sendiri
- d. Mengembangkan diri berkelanjutan

4. Pengertian Guru

Guru merupakan pekerjaan yang sangat mulia. Guru memberikan transfer ilmu kepada peserta didik dengan hati yang ikhlas dan kesabaran. Guru memberikan pengajaran, pembimbingan dan mengarahkan peserta didik ke arah yang lebih baik.

Hal ini berdasarkan di dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa guru adalah pendidik professional dalam menjalankan tugas utama sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pengarah, pelatih, penilai dan mengevaluasi para peserta didik pada pendidikan anak-anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Selain itu juga pengertian guru menurut Djamarah (2000:1) menyatakan bahwa guru adalah figur manusia sebagai sumber referensi dalam menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan. Guru merupakan pendidik dalam menyalurkan ilmu pengetahuan di lingkungan formal dan lingkungan non formal.

Dari pendapat diatas penulis menarik kesimpulan bahwa guru adalah seorang pendidik professional dalam memberikan pesan moral dan keteladanan dalam menjalankan tugas utama sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pengarah, pelatih, penilai dan mengevaluasi para peserta didik sebagai sumber referensi ilmu.

Peningkatan upaya peningkatan kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian melalui Semboyan Falsafah Budaya Arif Lokal Bugis 4-S

Semboyan falsafah budaya arif lokal 4-S adalah sebuah karakter kedaerahan suku Bugis di provinsi Sulawesi Selatan yang menanamkan nilai karakter, semangat, inspirasi dan motivasi hidup pada sebuah aktifitas kegiatan atau pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari. Semboyan ini digunakan untuk meningkatkan karakter kompetensi guru di dalam sekolah.

Dalam peningkatan karakter kompetensi karakter guru tentunya menyesuaikan karakter/budaya lingkungan daerah masing-masing. Bagaimana seorang guru meningkatkan kompetensinya melalui prinsip kearifan lokal budaya khususnya budaya bugis. Karakter/budaya yang penulis lakukan merupakan cara/upaya dalam meningkatkan kompetensi profesionalisme guru melalui falsafah budaya arif lokal bugis 4-S, Firmansyah (2018:13) sebagai berikut:

4. Sipakatau artinya sifat yang tidak saling membedakan. Semua orang sama. Tidak ada perbedaan derajat, pangkat, kekayaan, kecantikan dsb.

Begitupun halnya di dalam sekolah untuk tidak dibeda-bedakan terhadap pekerjaan yang diberikan oleh atasan. Budaya sifat sipakatau memberikan kepercayaan diri kepada guru dalam meningkatkan kinerjanya dan kompetensi kepribadiannya.

5. Siapakainge adalah sifat dimana kita saling mengingatkan satu sama lain. Apabila diantara kita ada kesalahan, apa salahnya saling mengingatkan. Salah satu contohnya adalah apabila dalam sekolah kita terjadi kesalah pahaman maka kita saling ingat mengingatkan untuk menciptakan suasana keakraban, ketertiban dan kedamaian. Dengan saling mengingatkan maka dapat menumbuhkan rasa kesetiakawanan, persahabatan dan keakraban para guru.
6. Sipakalebbi artinya sifat saling menghargai sesama manusia. Sifat saling menghargai merupakan sifat makhluk sosial antara sesama manusia. Sifat yang mampu menumbuhkan pertemanan, keakraban dan tercipta suasana kekeluargaan dalam sekolah.
7. Sipatokkong artinya sifat saling bekerjasama. Sifat dengan cara saling bekerjasama ini merupakan sifat karakter suku bugis dengan mengedepankan integritas yang kuat. Sifat ini juga merupakan warisan nenek moyang dalam bersatu padu dalam melakukan atau menyelesaikan suatu pekerjaan. Pekerjaan yang dilakukan dapat cepat selesai dengan saling kerjasama dan gotong royong. Sehingga menumbuhkan nilai semangat, kerjasama, integritas, dan persaudaraan.

Dengan demikian perlunya diterapkan sifat falsafah kedaerahan khususnya daerah bugis dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan di Indonesia semakin maju dan berkembang.. Olehnya itu mari kita wujudkan sifat kedaerahan lokal khususnya masyarakat bugis untuk selalu memiliki jiwa sifat siapakatahu, siapakainge, sipakalebbi, dan sipatokkong dalam setiap pekerjaan untuk mencapai ketertiban, kenyamanan, persatuan, kedisiplinan dan gotong royong.

Pentingnya peningkatan kompetensi sosial dan kepribadian guru terhadap mutu pendidikan

Peningkatan kompetensi sosial dan kepribadian guru terhadap mutu pendidikan sangatlah penting Mengapa demikian? Karena segala nilai, tatanan, perilaku, dan karakter seorang guru merupakan kunci yang utama dan pertama. Apabila segala nilai, tatanan, perilaku, dan karakter buruk pada seorang guru maka apa yang terjadi terhadap mutu pendidikan di Indonesia. Kemungkinan para peserta didiknya banyak yang tidak bermoral dan tidak memiliki sikap keteladanan diri.

Kompetesi sosial dan kepribadian guru ini hendaknya dimiliki oleh seorang guru di setiap jenjang pendidikan. Karena kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian seorang guru merupakan cerminan sikap dan perbuatan keteladanan kita terhadap peserta didik. Guru merupakan contoh panutan untuk digugu dan ditiru segala aspek perbuatan dan perkataan yang bisa memberikan inspirasi bagi peserta didiknya.

Hal ini di ungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara dalam sistem pendidikan yakni tiga semboyan pendidikan yang menunjukkan karakter nilai tradisonal budaya bangsa Indonesia berupa perilaku keteladanan guru dalam mendidik murid (Haidar Musyafa:2015) adalah sbb:

1. Ing Ngarsa Sung Tuladha artinya seorang guru merupakan pendidik yang harus memberikan teladan bagi murid-muridnya. Guru berada di depan dalam

- memberikan contoh sikap dan perilaku yang baik kepada murid-muridnya. Ia pantas digugu dan ditiru baik dalam hal perkataan maupun perbuatannya.
2. Ing Madya Mangun Karsa artinya seorang guru merupakan pendidik berada di tengah-tengah para muridnya dan terus menerus untuk membangun semangat, pemikiran dan ide-ide dalam berkreasi dan berinovasi untuk berkarya. Guru menumbuhkan minat, hasrat dan kemauan peserta didik dalam menggapai cita-citanya.
 3. Tut Wuri Handayani artinya seorang guru merupakan pendidik yang terus-menerus menuntun, mendorong, menopang dan menunjuk arah yang benar bagi hidup dan karya anak-anak didiknya. Guru berada di belakang dalam memberikan dorongan semangat untuk berkarya dan berkreasi.

PENUTUP

Kesimpulan

Adapun beberapa kesimpulan dalam bab ini sebagai berikut:

1. Kompetensi sosial merupakan kemampuan seorang guru dalam berinteraksi dan berkomunikasi baik antara sesama pendidik, peserta didik, dan masyarakat. Sedangkan kompetensi kepribadian guru merupakan kemampuan seseorang dalam mengendalikan diri secara personal / pribadi yang memiliki jiwa keteladanan baik diri sendiri dan orang lain dan memiliki akhlak yang mulia
2. Semboyan falsafah bugis adalah Sipakatau artinya sifat yang tidak saling membedakan. Siapakange adalah sifat dimana kita saling mengingatkan satu sama lain. Sipakalebbi artinya sifat saling menghargai sesama manusia. Sipatokkong artinya sifat saling bekerjasama.
3. Peningkatan kompetensi sosial dan kepribadian guru terhadap mutu pendidikan sangatlah penting terhadap mutu pendidikan di Indonesia.

Harapan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penulisan ini, maka diajukan harapan agar mampu membangun dan menerapkan 4 S sebagai berikut:

1. Bagi guru/teman sejawat :
 - a. Diharapkan bagi guru mampu menerapkan budaya arif lokal 4-S di dalam satuan pendidikan dalam mewujudkan nilai karakter pendidikan.
 - b. Diharapkan bagi guru dalam memberikan saran dan kritikan bersifat membangun.
2. Bagi peneliti
 - a. Diharapkan kepada peneliti lain dalam bidang pendidikan agar dapat meneliti lebih lanjut mengenai budaya kearifan lokal baik dilingkungan sekolah maupun di masyarakat.
 - b. Untuk karya tulis yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah. Syaiful, Bahri. 2000. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Jakarta Rineka Ciptu.
- Firmansyah. 2018. Pendidikan Karakter Abad 21. Surabaya: Media Guru.
- Kunandar. 2009. Guru Profesional, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa, E. 2004. Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi. Bandung:PT: Rineka Rosdakarya
- Musyafa, Haidar. 2015. “Sang Guru”. Novel Ki Hajar Dewantara, Kehidupan, Pemikiran, Perjuangan Pendirian Taman Siswa, 1889-1959. Yogyakarta: M.Kahfi.
- Purwadarminto, WJS. 1999. Peran Kepala Sekolah Sebagai Supervisor Dalam Pembinaan Kompetensi Profesional Guru. Jakarta: Bina Aksara
- Rubio, C.M. 2009. Effective Teacher-Profesional and Persoalan Skill. Ensayos 57,2171.9098
- Sukanti. 2008. Meningkatkan Kometensi Guru Melalui Pelaksanaan Tindakan Kelas. Jurnal Pendidikan Akuntasi Indonesia. Vol. VI. No.1
- Uno, Hamzah. B 2012. Profesi Kependidikan Problema, Solusi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Vandien, C. Lynn. 1985. Phycical Education Teacher Education. New York: Chicester.

KEMITRAAN PEMERINTAHAN DESA DAN SEKOLAH DALAM PELAKSANAAN PENDIDIKAN INKLUSIF

Oleh:

Firmansyah

Surel:

firmantebas@gmail.com

Abstrak

Paradigma yang berkembang saat ini membebaskan pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) pada Sekolah Luar Biasa (SLB) saja. Jumlah SLB yang terbatas serta letaknya yang jauh dari lingkungan ABK tinggal, membuat pemerintah berusaha menjadikan sekolah formal yang tersedia menjadi sekolah inklusif yang terbuka untuk seluruh siswa, baik anak yang normal maupun ABK. Akibat ketidak tahuan keluarga ABK dan kurang pedulinya lingkungan, program pendidikan inklusif ini tidak begitu populer di masyarakat. Kemitraan pemerintahan desa dan sekolah dalam pelaksanaan pendidikan inklusif menjadi salah satu solusinya, karena dapat mensinergikan tiga pilar utama pendukung tercapainya tujuan pendidikan inklusif, yaitu: partisipasi masyarakat, dukungan keluarga, dan kesiapan sekolah. Sekolah tidak saja penting bagi anak yang normal, namun bermanfaat juga bagi ABK, karena di sekolah siswa tidak hanya dibekali ilmu pengetahuan dan keterampilan saja, namun dibimbing untuk bersosialisasi dengan orang lain sebagai bekal hidup ditengah masyarakat nanti. Pendidikan inklusif harus berprinsip “Sistem yang menyesuaikan dengan kebutuhan ABK, bukan ABK yang menyesuaikan dengan sistem”, agar ABK mendapatkan haknya untuk menerima pendidikan yang berkeadilan demi masa depannya.

Kata kunci: *kemitraan sekolah, pendidikan inklusif, inklusif*

Pendahuluan

Berkaitan dengan pendidikan, tujuan negara Indonesia tercantum jelas di dalam pembukaan UUD 1945, yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa”, oleh karena itu, pendidikan merupakan sebuah hak dasar setiap warga negara yang dijamin oleh undang-undang di negara ini. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 yang mengamanatkan bahwa setiap warga negara mempunyai kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan. Namun pada kenyataannya, pendidikan bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) belum menjadi perhatian serius masyarakat kita. Tidak jarang masalah pendidikan, ABK sering diabaikan haknya oleh pihak keluarga dan masyarakat karena keterbatasan yang mereka miliki. ABK seperti menjadi kelompok masyarakat belajar yang termarginalkan sehingga tidak diberi kesempatan untuk mengenyam bangku sekolah.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 5 ayat (1) yang menegaskan “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Undang-undang ini dapat menjadi payung hukum bagi masyarakat dan sekolah untuk melaksanakan pendidikan inklusif kepada ABK. Paradigma yang muncul selama ini, pendidikan bagi ABK dibebankan penyelenggaraannya kepada Sekolah Luar Biasa (SLB). Namun yang menjadi masalah

adalah jumlah SLB serta persebarannya tidak banyak dan merata, sedangkan anak berkebutuhan khusus menyebar di seluruh daerah, sehingga sebagian besar orang tua yang memiliki ABK mengabaikan hak anaknya untuk mengenyam bangku pendidikan karena kesulitan untuk mengaksesnya.

Memasukan ABK di sekolah khusus maupun sekolah inklusif sama-sama memiliki kelebihan dan kekurangan. Misalnya, kalau di sekolah khusus seperti SLB, memiliki guru khusus, kurikulum khusus, kelas, serta fasilitas khusus yang tidak dimiliki oleh sekolah inklusif. Namun di sekolah inklusif, ABK dapat lebih bersosialisasi dengan teman sebayanya dan meningkatkan rasa kepercayaan diri pada ABK, sehingga secara motorik dapat melatih siswa lebih aktif bergerak dan membaaur dengan lingkungannya. Ini sejalan dengan semangat pendidikan abad 21 (4C), yaitu pada aspek *communicative* dan *collaborative*, siswa dilatih untuk bersosialisasi dan berkerja sama sehingga bisa menjadi modal awal untuk terjun di tengah masyarakat nanti setelah dewasa.

Kajian Teori

Pemerintah sudah membuat payung hukum mengenai pendidikan inklusif melalui Permendiknas nomor 70 tahun 2009, tentang pendidikan inklusif bagi peserta didik yang mengalami kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa. Sekolah inklusi adalah sekolah regular yang disesuaikan dengan kebutuhan anak yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa pada satu kesatuan yang sistemik (Ilahi, 2013: 25). Namun, program tersebut tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak didukung oleh tiga unsur utama, yaitu: (1) partisipasi masyarakat (pemerintahan desa), (2) dukungan keluarga, dan (3) kesiapan sekolah.

Sekolah tidak hanya penting bagi anak yang normal saja, namun bermanfaat juga bagi ABK. Namun, kadang kala ada orang tua yang memiliki ABK, enggan memasukan anaknya ke sekolah formal karena ketidak tahuan maupun alasan lainnya. Lingkungan yang kurang peduli juga menjadi penghambat pada pendidikan ABK, sehingga memperkecil kesempatan anak untuk mengenyam bangku pendidikan. Dengan bersekolah, ABK diharapkan memiliki modal awal untuk hidup ditengah masyarakat nantinya, karena di sekolah, anak tidak hanya dibekali ilmu pengetahuan dan keterampilan saja, namun dibimbing untuk bersosialisasi dengan orang lain.

Kebutuhan untuk mengakses dunia pendidikan bagi ABK inilah yang melatarbelakangi lahirnya sebuah gagasan pendidikan inklusif. Tanggung jawab penyelenggaraan pendidikan untuk ABK tidak hanya monopoli SLB saja, namun dapat dilaksanakan di sekolah formal di lingkungan anak berkebutuhan khusus berada. Pendidikan inklusif berarti sekolah harus mengakomodasi semua anak tanpa memandang kondisi fisik, intelektual, sosial-emosional, linguistik atau kondisi lainnya (Tarmansyah, 2012).

Penyelenggaraan pendidikan inklusif di sekolah formal akan menjadi persoalan baru bagi pengelola sekolah. Taylor dan Ringlaben (2012) menyatakan bahwa dengan adanya pendidikan inklusi menyebabkan tantangan baru pada guru, yaitu dalam hal melakukan perubahan yang signifikan terhadap program pendidikan dan mempersiapkan guru-guru untuk menghadapi semua kebutuhan siswa baik siswa berkebutuhan khusus maupun non berkebutuhan khusus.

Taylor dan Ringlaben juga menjelaskan mengenai pentingnya sikap guru terhadap inklusi, yaitu guru dengan sikap yang lebih positif terhadap inklusi akan lebih mampu untuk mengatur instruksi dan kurikulum yang digunakan untuk siswa berkebutuhan khusus, serta guru dengan sikap yang lebih positif ini dapat memiliki pendekatan yang lebih positif untuk inklusi. Sesekali dapat mendatangkan psikolog atau guru BK untuk mengatasi kesulitan belajar siswa berkebutuhan khusus.

Pendidikan inklusif harus berprinsip “Sistem yang menyesuaikan dengan kebutuhan ABK, bukan ABK yang menyesuaikan dengan sistem”, agar ABK mendapatkan haknya untuk menerima pendidikan yang berkeadilan demi masa depannya. Sekolah bukan hanya tempat anak belajar, tetapi guru pun juga ikut belajar dari keberagaman anak didiknya. Lingkungan pembelajaran yang ramah berarti ramah kepada anak dan guru, artinya: (1) Anak dan guru belajar bersama sebagai suatu komunitas belajar, (2) Menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran, (3) Mendorong partisipasi aktif anak dalam belajar, dan (4) Guru memiliki minat untuk memberikan layanan pendidikan yang terbaik (Rusyani, 2009).

Kemitraan Pemerintahan Desa dan Sekolah Dalam Pelaksanaan Pendidikan Inklusif

Kemitraan dapat kita artikan sebagai sebuah jalinan kerja sama, dalam hal ini adalah hubungan kerja sama antara sekolah, selaku penyelenggara pendidikan inklusif dan pemerintahan desa yang berperan penting untuk mengedukasi dan mendorong warganya yang memiliki ABK agar melanjutkan pendidikan di bangku sekolah. Kemitraan ini bisa ditandai dengan perjanjian kerja sama kesepahaman antara sekolah (Dinas Pendidikan) dan pemerintahan desa.

Pemerintahan desa memiliki peran penting dalam menyukseskan program pendidikan inklusif ini, karena pemerintahan desa memiliki informasi dan data mengenai keluarga dengan anak berkebutuhan khusus melalui perangkatnya. Selain itu, pemerintahan desa memiliki tokoh-tokoh masyarakat yang berpengaruh sehingga lebih mudah membujuk atau mengedukasi warga yang memiliki anak berkebutuhan khusus untuk menyekolahkan anaknya di sekolah inklusif.

Melalui pengaruhnya, pemerintahan desa dapat mengerahkan warganya, yaitu orang tua mantan siswa ABK dan anaknya untuk memberikan konseling dan memotivasi orang tua atau keluarga lain yang memiliki anak berkebutuhan khusus untuk sekolah. Kegiatan ini dapat menyentuh langsung pada orang tua dari anak berkebutuhan khusus karena merasa memiliki kesamaan nasib, sehingga lebih mudah diterima.

Pihak keluarga harus diberi edukasi agar mengerti bahwa anak berkebutuhan khusus juga berhak mengenyam bangku sekolah sebagai bekalnya dewasa nanti. Tokoh masyarakat melalui pemerintahan desa dan sekolah harus bisa meyakinkan pihak keluarga bahwa di sekolah, siswa tidak hanya diajarkan ilmu pengetahuan dan budi pekerti belaka, namun siswa juga dapat belajar bersosialisasi dengan teman-temannya. Dengan motivasi dari guru serta bersosialisasi dengan teman-temannya, maka anak berkebutuhan khusus akan lebih percaya diri karena merasa diterima di lingkungan

baru. Hal ini penting sebagai bekal untuk anak setelah dewasa nanti terjun di tengah-tengah masyarakat.

Tanpa edukasi dan motivasi, tidak sedikit keluarga yang memiliki anak berkebutuhan khusus tidak mau menyekolahkan anaknya. Banyak faktor penyebab mengapa orang tua tidak menyekolahkan anaknya yang berkebutuhan khusus, seperti ketidak tahuan para orang tua bahwa anak berkebutuhan khusus bisa diterima di sekolah formal, seperti anak normal lainnya.

Selama ini paradigma yang berkembang di masyarakat, hanya Sekolah Luar Biasa (SLB) sajalah satu-satunya sekolah yang bisa menampung anak berkebutuhan khusus untuk mengenyam pendidikan, sedangkan sekolah formal yang dekat dengan lingkungan mereka tidak bisa. Sehingga banyak orang tua yang tidak mau menyekolahkan anaknya, karena kalau ke SLB biasanya jauh dari rumah serta takut biayanya mahal. Untuk itu, melalui perangkat desa akan diberikan sosialisasi kepada masyarakat, sehingga sekolah akan terbantu.

Faktor lain yang menyebabkan orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus tidak menyekolahkan anaknya adalah karena menilai keterbatasan anak secara fisik akan menjadi masalah saat proses belajar berlangsung sehingga membuat orang tua merasa khawatir untuk menyekolahkan anaknya. Padahal, anggapan itu tidak selamanya benar, banyak anak yang memiliki keterbatasan secara fisik tidak kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebenarnya, dengan membiarkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan dan teman sepermainannya akan menimbulkan sikap percaya diri pada sang anak. Sikap percaya diri dan bersosialisasi inilah yang menjadi bekal anak untuk bisa hidup di tengah-tengah masyarakat setelah dia dewasa nanti.

Tantangan Dalam Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi

Program pendidikan inklusif ini tidak selamanya berjalan sesuai rencana, beberapa hambatan yang sering dijumpai di lapangan, antara lain:

1. Sikap guru dan sekolah.

Tidak sedikit guru-guru yang belum siap mengajar siswa berkebutuhan khusus, karena menganggap tidak sesuai dengan bidang keahliannya. Ada beberapa guru yang belum paham dengan program inklusif ini, sehingga menyamaratakan standar ketuntasan belajar anak yang normal dengan anak berkebutuhan khusus. Penulis juga pernah menjumpai ada di suatu SD yang gurunya kurang mengerti dengan program inklusi ini. Guru beranggapan bahwa yang termasuk ABK hanyalah anak cacat secara fisik, namun bagi anak yang lemah dalam berpikir mereka anggap “bodoh” bukan ABK, sehingga ada satu orang siswa yang teman-teman seangkatannya sudah masuk SMA, tetapi siswa yang lemah dalam berpikir tersebut masih tinggal di kelas empat SD karena sering tidak naik kelas. Bahkan ada beberapa sekolah yang menolak menerima siswa berkebutuhan khusus dengan alasan standar sekolah mereka tinggi, sehingga anak berkebutuhan khusus dikhawatirkan tidak bisa mengikutinya. Sekolah hanya memberikan penekanan pada pencapaian akademik dan kurang memperhatikan perkembangan anak secara menyeluruh.

2. Sikap orang tua.

Tidak sedikit orang tua dari anak berkebutuhan khusus yang tidak peduli dengan pendidikan anaknya disebabkan beberapa faktor, misalnya orang tua tidak mengetahui bahwa sekolah formal yang berada di lingkungan tempat tinggal mereka juga menerima siswa dengan kategori berkebutuhan khusus, sehingga orang tua mengabaikan pendidikan anaknya. Ketakutan orang tua jika anaknya tidak diterima oleh teman-temannya di lingkungan sekolah karena memiliki kekurangan secara fisik dan lain sebagainya, sehingga orang tua tidak mau menyekolahkan anaknya.

3. Kepedulian lingkungan.

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa lepas dari bantuan orang lain. Namun dewasa ini, sikap tersebut mulai pudar. Tidak sedikit anggota masyarakat yang tertutup dengan lingkungannya. Hal ini sering kita jumpai di kota-kota besar karena perubahan gaya hidup dari kekeluargaan menjadi materialistik, dari sosial menjadi hedoisme. Sikap ini dapat menghambat pelaksanaan pendidikan inklusif bagi ABK, karena sekolah tidak memiliki data mengenai ABK di lingkungannya. Kalau lingkungan tidak peduli, maka besar kemungkinan ABK akan kehilangan momen untuk mengenyam bangku sekolah.

Dari beberapa faktor penghambat di atas, dapat kita berikan solusi sebagai berikut:

1. Sikap sekolah dan guru yang terkesan kurang mendukung bisa diatasi dengan memberikan pelatihan dan pendampingan oleh psikolog, guru khusus ABK, dinas terkait dan lain sebagainya. Dengan memberikan keyakinan, dukungan, serta fasilitas kepada sekolah penyelenggara, tentu pendidikan inklusif bisa dilaksanakan di sekolahnya. Sistem kurikulum di sekolah penyelenggara harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang berkebutuhan khusus, bukan siswanya yang menyesuaikan diri dengan sistem. Standar nilai ketuntasan pencapaian belajar untuk siswa berkebutuhan khusus harus dibedakan dengan standar penilaian pencapaian untuk siswa yang normal, artinya disesuaikan dengan kemampuan siswa yang berkebutuhan khusus. Selain memberikan kemudahan layanan, sekolah juga harus bisa memberikan memotivasi kepada siswa berkebutuhan khusus misalnya dengan mendatangkan alumni siswa berkebutuhan khusus yang sudah menyelesaikan pendidikan kepada adik tingkatnya.
Hal ini sudah kami lakukan di sekolah penulis, karena di tempat penulis mengajar sudah beberapa kali menerima siswa yang mengalami cacat secara fisik dan kelambatan berpikir, meskipun sekolah tempat penulis bertugas bukan sekolah khusus seperti SLB. Dengan perhatian lebih dan memberi pemahaman kepada teman-teman siswa yang lain, maka anak berkebutuhan khusus dapat diterima dengan baik di lingkungan sekolah hingga menamatkan bangku sekolah.
2. Mengenai ketidak tahuan dan ketakutan orang tua siswa mengenai sekolah inklusif, dapat dilakukan edukasi oleh tokoh masyarakat atau aparat desa dengan membawakan keluarga atau mantan siswa berkebutuhan khusus yang telah menamatkan sekolah di sekolah formal sebagai contoh agar membuka wawasan orang tua calon siswa tersebut. Pemerintah desa juga dapat menginformasikan

kepada pihak sekolah agar bisa melakukan jemput bola kepada anak yang berkebutuhan khusus.

3. Kelompok masyarakat yang kurang peduli dengan lingkungan dapat disiasati dengan mengaktifkan mereka ke dalam kegiatan-kegiatan yang ada di lingkungan. Dari rasa enggan untuk bermasyarakat, lambat laun akan senang bersosialisasi. Di sini diperlukan peran aktif pemerintahan desa untuk merancang program tersebut, seperti kegiatan gotong royong, keagamaan dan lain sebagainya. Rasa kekeluargaan yang tinggi akan menimbulkan rasa solidaritas yang tinggi pula di antara masyarakat. Dengan kepedulian tinggi, akan berimbas pada ABK pula. Keluarga yang memiliki ABK akan dimotivasi untuk menyekolahkan anaknya oleh anggota masyarakat lainnya. Penerimaan anggota masyarakat terhadap ABK akan membantu ABK lebih percaya diri dan bersosialisasi di tengah-tengah masyarakat.

Kesimpulan

Pendidikan adalah hak dasar yang dilindungi oleh undang-undang, sehingga menjadi tanggung jawab kita semua untuk merealisasikannya. Kelompok masyarakat yang paling rentan tidak mengenyam bangku pendidikan adalah dari kelompok anak yang berkebutuhan khusus. Hak ABK untuk mengenyam pendidikan harus terhalang oleh keterbatasan yang mereka miliki, oleh karena itu pemerintah membuat program pendidikan inklusif dengan harapan banyak anak dengan kategori ABK dapat merasakan bangku sekolah. Program ini diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan dapat mendekatkan ABK dengan lingkungannya. Pemerintahan desa bisa melaksanakan program konseling kepada orang tua yang memiliki ABK untuk sekolah, dengan cara mendatangkan mantan orang tua dan siswa berkebutuhan khusus di sekolah inklusif.

Peran serta pemerintahan desa sangat penting dalam menyukseskan program ini. Pemerintahan desa memiliki data warganya yang berkebutuhan khusus dan dapat membuat program konseling bagi keluarga yang memiliki ABK dengan cara mendatangkan orang tua dan anak mantan siswa kerkebutuhan khusus sebagai contoh bahwa ABK bisa diterima di lingkungan sekolah seperti anak normal lainnya. Sehingga, perlu diadakannya kerja sama antar lembaga untuk menyukseskan program pendidikan inklusif, karena program mulia ini tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah dan pemerintah pusat saja, namun tanggung jawab kita semua termasuk pemerintahan desa.

Pengetahuan dan dukungan bagi guru di sekolah inklusif dalam menangani siswa berkebutuhan khusus perlu ditingkatkan. Guru dan sekolah harus diberikan pemahaman yang kuat agar program sekolah inklusif bisa berjalan dengan baik. Guru dan sekolah yang kurang memahami program sekolah inklusif ini justru akan merugikan ABK. Standar ketuntasan penilaian di sekolah inklusif harus disesuaikan dengan kemampuan ABK, bukan ABK yang menyesuaikan dengan standar ketuntasan sekolah seperti anak normal lainnya.

Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas, Dirjen Mandikdasmen, dan Direktorat PLB. (2007). *Pedoman Umum Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif*. Jakarta: Depdiknas.

- Ilahi, Mohammad Takdir. (2013). *Pendidikan Inklusi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Rusyani, E. (2009). *Pengembangan Model Pembelajaran Inklusi Melalui Program Pendidikan yang Diindividualisasikan dan Sistem Pendukungnya*. Jakarta: Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
- Tarmansyah. (2012). Pelaksanaan Pendidikan Inklusif di SD Negeri 03 Alai Padang Utara Kota Padang (Studi Pelaksanaan Pendidikan di Sekolah Ujicoba Sistem Pendidikan Inklusif). *PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9 (1), 1-16.
- Taylor, R. W. and Ringlaben, R. P. (2012). Impacting Pre-service Teachers' Attitudes toward Inclusion. *Higher Education Studies*, 2, 3.

Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan Drama Pada Peserta Didik Kelas VIII A SMPN 10 Pontianak

Oleh:

FujiAndayani

tulljyekalbar@yahoo.co.id

ABSTRAK

Bahasa Inggris dalam kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan komunikatif sangatlah mendukung peningkatan kemampuan peserta didik namun dalam hal ini peserta didik belum terbiasa dan kurang percaya diri dengan diterapkannya pendekatan komunikatif. Hal ini bisa dilihat dari betapa sulitnya peserta didik dalam berbicara. Melalui pengamatan, ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas pendidik dalam memilih teknik yang tepat serta kurangnya kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk berlatih berbahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara menggunakan teknik drama pada peserta didik kelas VIII A di SMP Negeri 10 Pontianak. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan dari siklus 1 ke siklus 2 terdapat peningkatan yang berarti pada nilai kemampuan berbicara peserta didik. Hal ini diikuti dengan perubahan sikap peserta didik yaitu lebih percaya diri, peduli dan cinta pada budaya lokal. Disimpulkan bahwa teknik drama bisa meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbicara bahasa Inggris dan menumbuhkan kembangkan rasa peduli dan cinta pada budaya lokal.

Kata kunci: *kemampuan berbicara, drama, budaya lokal.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan pendekatan komunikatif, yang mana ini sangat mendukung hakikat pembelajaran bahasa. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada dua moto yang sangat terkenal yaitu *practice makes perfect* dan *learning by doing*. Di dalam kedua moto tersebut bermakna bahwa dalam mempelajari bahasa hendaknya dipraktikkan. Untuk menyalurkan praktik berbahasa dalam proses belajar mengajar tentunya diperlukan kreatifitas dan inovasi guru dalam merencanakan, memilih bahkan menciptakan kegiatan-kegiatan yang tepat.

Peserta didik di kelas VIII A SMP Negeri 10 Pontianak dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkatan sebelumnya yaitu kelas 7 tidak terbiasa dengan kegiatan menggunakan atau mempraktikkan bahasa Inggris. Hal itu dikarenakan guru masih menggunakan kegiatan-kegiatan yang tidak memberikan kesempatan yang besar bagi peserta didik untuk menggunakan bahasa Inggris. Dampak dari penerapan kegiatan-kegiatan yang kurang memicu peserta didik untuk secara aktif menggunakan bahasa Inggris adalah peserta didik tidak memiliki rasa percaya diri dan kemampuan dalam berbahasa Inggris. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan yang terdapat baik dalam buku siswa maupun lembar kerja siswa. Dalam tahap mengkomunikasikan, contohnya untuk penampilan percakapan di depan kelas, peserta

didik hanya dituntut untuk menghafal naskah percakapan tersebut. Tentunya, kegiatan tersebut tidak mengandung unsur HOT (*High Order Thinking Skill*).

Oleh karena itu perlu adanya kreativitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran dalam hal ini merancang teknik yang tepat dengan proses belajar mengajar yang baik. Dalam hal ini drama dipilih sebagai teknik yang tepat untuk membiasakan peserta didik mempraktikkan bahasa Inggris.

Drama merupakan salah satu tehnik yang diwujudkan dalam kegiatan di kelas-kelas bahasa sebagaimana Anton Prochazka (2009:7) menyatakan bahwa tehnik drama diterapkan dalam pembelajaran bahasa dan sebagai tehnik yang potensial.

Kekhasan penelitian ini adalah unsur kearifan lokal dalam drama yang dibawakan oleh peserta didik dalam kelompok yaitu drama yang ditampilkan hendaknya cerita lokal. Hal ini dimaksudkan untuk menumbuh kembangkan karakter peduli dan cinta budaya lokal.

Identifikasi Masalah

Ada 3 permasalahan kelas berdasarkan pengamatan yaitu: (1) peserta didik kurang percaya diri berkomunikasi bahasa Inggris, (2) peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, (3) peserta didik kurang mengetahui cerita-cerita lokal.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Bagaimana melalui teknik drama bisa meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas VIIIA SMPN 10 Pontianak?”

Tujuan

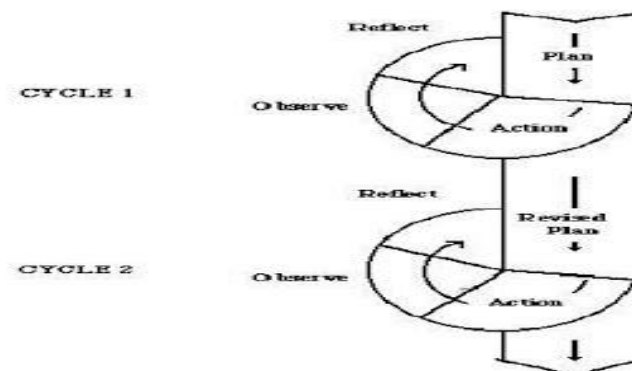
Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas VIII ASPN 10 Pontianak melalui teknik drama.

METODE

1. Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini melibatkan pendidik, kolaborator dan peserta didik. Tim ini bekerja bersama untuk mempersiapkan dan menyajikan pembelajaran dengan menggunakan tehnik drama cerita rakyat lokal secara bertahap yang diawali dengan merumuskan masalah, membuat rencana, melakukan tindakan dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Tindakan kelas ini dilakukan dengan menerapkan model penelitian tindakan kelas yang cukup umum digunakan oleh peneliti.

Model yang dimaksud adalah model Kemmis dan McTaggart (Burn,2010:2) sebagaimana gambar di bawah ini



Gambar 1 Tindakan Kelas Bersiklus Model Kemmis and Mc Taggart

Tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus atau lebih tergantung apakah indikator pencapaian sudah terpenuhi atau belum. Jika belum terpenuhi bisa dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Setiap siklus terdiri dari kegiatan merencanakan, melakukan tindakan, mengamati dan melakukan refleksi.

2. Subjek dan Objek

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 10 Pontianak yang berjumlah 37 orang. Objek penelitian ini adalah sikap peserta didik yang kurang memiliki rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dan kemampuan peserta didik yang masih kurang dalam menggunakan bahasa Inggris serta menumbuhkan rasa peduli dan cinta cerita-cerita lokal.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara serta penilaian atas kemampuan berbicara peserta didik.

4. Teknik Analisis Data

Data dikumpulkan dari tindakan yang dilakukan dilapangan yang terdiri

dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa tulisan serta gambar yang didapat dari instrument pengumpulan data sedangkan data kuantitatif berupa nilai kemampuan berbahasa Inggris peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Diawali dengan siklus 1 dengan kegiatan perencanaan yang mana pendidik dan kolaborator memutuskan cakupan materi yaitu naratif teks beserta unsur-unsur kebahasaannya. Naratif teks yang dipilih adalah cerita rakyat dari provinsi Kalimantan Barat.

Pada pertemuan pertama siklus 1, peserta diberi contoh bagaimana penampilan drama yang baik oleh pendidik melalui video dalam kegiatan mengamati. Melalui wawancara yang dilakukan, peserta didik telah membayangkan bagaimana jika mereka yang tampil menjadi pemain dalam drama. Ini tentunya merupakan tantangan yang harus dijawab setelah peserta didik diberi motivasi bahwa mereka bisa melakukannya.

Langkah kedua yaitu tanya jawab yang mengarah pada unsur kebahasaan dari teks naratif. Dengan bimbingan guru, peserta didik bisa menjawab pertanyaan dan bertanya. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan mengumpulkan informasi dengan cara mengerjakan latihan-latihan yang ada di buku siswa.

Diakhir proses belajar mengajar, peserta didik ditugaskan untuk membentuk kelompok dan memilih cerita rakyat yang akan mereka tampilkan dalam kelompok serta mempersiapkannya untuk ditampilkan minggu berikutnya. Peserta didik diberi motivasi untuk melakukan yang terbaik karena penampilan mereka akan dinilai serta kelompok penampil terbaik akan diberi penghargaan.

Pada pertemuan kedua di siklus 1 peserta didik mulai mempelajari naskah drama yang disiapkan oleh pendidik. Mereka juga mulai membagi tugas, siapa yang memerankan karakter- karakter yang ada dalam drama dan siapa yang menjadi narator. Pertemuan ini dikhususkan untuk memperkuat pemahaman mereka tentang *Simple Past*

Tense sebagai unsur kebahasaan utama dalam naratif teks. Kegiatan ini merupakan kegiatan dalam mengasosiasikan. Pada akhir proses belajar mengajar guru dan peserta didik bersama-sama melakukan refleksi khususnya untuk materi *Simple Past Tense*. Peserta didik diingatkan kembali untuk benar- benar mempersiapkan penampilan mereka sehingga mereka bisa tampil sebaik-baiknya di minggu berikutnya.

Pada pertemuan ketiga di siklus 1, pendidik kembali mengulang tentang *Simple Past Tense* dan naratif teks sebagai apersepsi, setelah itu dilanjutkan dengan penampilan peserta didik secara berkelompok. Dalam kegiatan ini ada peserta didik yang sangat termotivasi untuk tampil sebaik mungkin tapi ada juga yang masih kurang percaya diri. Penampilan mereka dalam kelompok ini masuk dalam kegiatan mengkomunikasikan. Pendidik mengoreksi hal-hal yang salah dan memberikan saran dan motivasi untuk perbaikan pada penampilan di siklus 2.

Untuk refleksi terhadap siklus 1 yang dilakukan oleh pendidik dan kolabator, ada beberapa hal yang dibicarakan. Pertama, pendidik berhasil memotivasi peserta didik untuk lebih percaya diri. Namun ada beberapa peserta didik yang belum begitu percaya diri dan masih ragu dalam mempraktikkan bahasa Inggris mereka. Hal ini dapat dilihat dalam penampilan mereka dan pengakuan mereka dalam wawancara.

Kedua, peserta didik merasakan bahwa kegiatan drama menyenangkan baik bagi penampil maupun bagi penonton. Mereka bisa mengembangkan drama mereka dengan menyisipkan tarian, lagu serta lawakan.

Ketiga, selama proses belajar mengajar, peserta didik terus berlatih menggunakan bahasa Inggris mereka karena adanya sangsi jika mereka menggunakan bahasa Indonesia secara penuh, nama mereka akan ditulis di papan tulis dan itu akan mempengaruhi nilai peserta didik. Mereka benar- benar sudah mulai membiasakan diri untuk berbicara bahasa Inggris walaupun ada kata yang mereka tidak bisa ungkapkan, mereka bisa menggantinya dengan bahasa Indonesia.

Keempat, didapatkan nilai peserta didik dari penampilan pertama mereka yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 1
Penilaian Kemampuan Berbahasa Peserta Didik dalam Siklus 1

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	5	13.5
Baik	10	27
Cukup	22	59.5
Total	37	100

Tabel 1 menunjukan bahwa 5 peserta didik berkategori sangat baik, 10 peserta didik berkategori baik dan 22 peserta didik dikategorikan cukup. Diharapkan dan diusahakan pada siklus 2 akan terjadi peningkatan.

Pada siklus 2 juga diawali dengan perencanaan bahwa pada siklus ini materi akan difokuskan pada struktur teks naratif. Peserta didik masih membawakan cerita rakyat untuk penampilan mereka yang mana cerita telah dipilih pada akhir siklus 1. Penetapan cerita rakyat lokal sebagai jenis cerita yang mereka bawakan karena pendidik ingin menanamkan rasa cinta terhadap produk budaya lokal dalam hal ini cerita rakyat dari provinsi Kalimantan Barat. Peserta didik yang memiliki rasa percaya diri yang kurang pada siklus 1 akan diberi motivasi lebih pada siklus 2.

Pertemuan pertama pada siklus 2 diawali dengan apersepsi tentang teks naratif khususnya *Simple Past Tense* sebagai unsur kebahasaan yang utama. Kegiatan mengamati diisi dengan mengamati drama lewat video penampilan yang menginspirasi sebagai motivasi bagi peserta didik. Setelah itu peserta didik menanyakan dan menjawab hal-hal yang terkait dengan struktur naratif teks. Peserta didik kemudian mencari naratif teks baik dari buku siswa maupun dari internet. Kegiatan mengasosiasikan berupa peserta didik mengklasifikasi bagian-bagian mana yang termasuk orientasi, komplikasi dan solusi. Pada akhir pertemuan pendidik kembali memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tampil yang terbaik.

Pertemuan kedua pada siklus 2 diawali dengan apersepsi tentang materi yang dipelajari sebelumnya yaitu struktur teks naratif. Peserta didik kelihatan sangat aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pendidik pada kegiatan apersepsi ini. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan mengkomunikasikan dan peserta didik kembali tampil dengan cerita rakyat yang berbeda dengan lebih percaya diri dan dengan kemampuan berbahasa Inggris yang lebih baik.

Pertemuan ketiga pada siklus 3 adalah menampilkan video dari drama kelompok terbaik yang dilakukan di luar kelas yaitu di daerah Keraton Pontianak sesuai dengan lokasi cerita, kegiatan ini masih tergolong dalam kegiatan mengkomunikasikan yang dilakukan di pertemuan kedua.

Untuk refleksi terhadap siklus 2 yang dilakukan oleh pendidik dan kolabator, ada beberapa hal yang dibicarakan. Pertama, pada siklus 2 semua peserta aktif baik sebagai penampil maupun sebagai penonton yang memberikan pertanyaan kepada penampil. Peserta didik sudah mulai terbiasa menggunakan bahasa Inggris. Peserta didik termotivasi oleh pendidik dan teman sekelas mereka untuk tampil terbaik.

Kedua, peserta didik terlihat antusias mengikuti proses belajar mengajar. Peserta didik benar-benar terlibat dalam proses belajar mengajar.

Ketiga, peserta didik masih melakukan alih bahasa pada beberapa kata sukar dalam interaksi mereka. Ini diperbolehkan oleh pendidik karena untuk mengurangi beban peserta didik, namun mereka tetap dimotivasi untuk memperkaya kosa kata mereka.

Keempat, peserta didik memiliki wawasan tentang budaya lokal mereka yang dalam hal ini cerita rakyat. Dan mereka mengakui bahwa cerita rakyat dari provinsi Kalimantan Barat cukup menarik. Mereka merasa bangga bisa menampilkan budaya mereka walau hanya di depan kelas, dengan harapan suatu waktu dapat menampilkannya di muka umum.

Kelima, didapatkan nilai peserta didik dari penampilan kedua mereka yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 2
Penilaian Kemampuan Berbahasa Peserta Didik dalam Siklus 2

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	15	41
Baik	20	54
Cukup	2	5
Total	37	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa 2 peserta didik berkategori cukup, 20 peserta didik berkategori baik, dan 15 peserta didik dikategorikan sangat baik. Ini menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan berbicara peserta didik pada siklus 2

dibandingkan dengan siklus 1. Indikator pencapaian dari tindakan kelas ini adalah 70 % dari 37 peserta didik mencapai nilai KKM 82. Dengan ini maka diputuskan oleh pendidik bersama kolaborator bahwa pertemuan ketiga dalam siklus 2 adalah akhir dari tindakan kelas ini.

2. Pembahasan

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan menggunakan teknik drama untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik.

Ery Susilawati (2013) melaksanakan penelitian pada MAN Yogyakarta II. Peneliti menggunakan teknik drama untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik tanpa memasukkan unsur kearifan lokal pada pembelajaran.

Eni Rosnija melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi peserta didik yang pasif dalam berbahasa Inggris. Sama halnya dengan penelitian Susilawati tidak ada penanaman sikap cinta pada budaya lokal.

Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini memiliki kekhususan dibanding penelitian relevan yang disebut diatas. Kekhususan tersebut ada pada pembelajaran yang mengandung unsur kearifan lokal dalam bentuk peningkatan mutu dalam proses belajar mengajar yang tidak hanya bertumpu pada hasil tapi juga perubahan sikap dari kurang percaya diri menjadi percaya diri, dari ketidak pedulian atau ketidak tahuan terhadap cerita rakyat menjadi tahu.

3. Simpulan

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik di kelas VIII A SMPN 10 Pontianak meningkat dengan menggunakan tehnik drama yang merupakan pembelajaran kolaboratif yang merupakan salah satu ciri pembelajaran abad XXI. Dalam proses belajar mengajar selalu diupayakan peserta didik berinteraksi dengan menggunakan bahasa Inggris karena pembelajaran bahasa harus melalui pembiasaan. Ini merupakan masalah yang harus dipecahkan peserta didik yang merupakan bagian dari *problem solving*. Kreatifitas dan daya inovasi peserta didik juga diperlukan dalam mengembangkan cerita rakyat menjadi penampilan yang menarik.

Peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik drama bisa (1) meningkatkan rasa percaya peserta didik dalam berbicara bahasa Inggris, (2) memberikan kegiatan yang memungkinkan peserta didik untuk mempraktikkan bahasa Inggris, (3) melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar dan mereka menikmatinya, (4) menanamkan rasa cinta akan cerita lokal, (5) membiasakan peserta didik untuk bekerja sama, (6) memacu peserta didik untuk kreatif, inovatif dan bisa memecahkan masalah.

Dari keenam manfaat diatas menyimpulkan bahwa pembelajaran dalam penelitian ini yang menggunakan tehnik drama dengan memasukan unsur kearifan lokal merupakan pembelajaran abad XXI.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarbeni, Kuku, Tri.(2010). *The Use of Drills to Improve the Students' Speaking Ability at MTS NU Salatiga, Jurnal STAIN Salatiga*, hlm.314-327.
- Burn, A . (2010). *Doing action research in English language teaching*. London and New York: Routledge.
- Denscombe, M. (2010). *The good research guide: for small-scale social research projects*.
- Prochazka, Anton. (2009). *Drama in Modern Language Teaching Part 2*. Frankfurt:

Wien.

Schunk, Dale H. (2008). *Learning theories: An educational perspective*. Upper Saddle River: Pearson Merrill Prentice Hall.

Thornbury S. (2003). *How to teach speaking*. England: Longman.

<https://nasional.kompas.com/read/2008/11/05/23574916/kearifan.lokal.di.cerita.rakyat>, diakses pada tanggal 3 Maret 2018.

.

MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER

GALIH PURNAMA
SD NEGERI NGUNUT II
KABUPATEN PACITAN PROVINSI JAWA TIMUR
purnamagalih@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia akhir-akhir ini terlihat jelas dengan adanya arogansi kesukuan dan golongan dan memudarnya rasa nasionalisme dan patriotisme yang dapat merusak demokratisasi. Nilai-nilai bhineka tunggal ika dalam penyelesaian perbedaan pendapat sudah ditinggalkan oleh bangsa ini. Perbedaan pendapat sering diselesaikan dengan menggunakan kekerasan dan mengarah pada konflik horizontal bahkan SARA. Dampak globalisasi dalam aktivitas kehidupan berbangsa dan bernegara begitu jelas terlihat dari banyaknya paham yang diadopsi oleh sekelompok orang atau organisasi di negara ini dengan memaksakan kehendak melalui aksi terorisme yang secara jelas merusak jati diri bangsa Indonesia yang berdasarkan Pancasila. Pendidikan karakter sangat mendesak untuk dilaksanakan pada lingkungan anak yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat dengan melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai unsur pendidikan. Pendidikan karakter dapat dimulai dilaksanakan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat dengan merancang pendidikan karakter dengan pola manajemen pendidikan karakter. Efektivitas manajemen pendidikan karakter sangat berpengaruh pada pencapaian tujuan yaitu membentuk anak yang berakarakter. Pelaksanaan pendidikan karakter diharapkan dapat menghasilkan perubahan perilaku seseorang ke arah yang semakin baik sesuai dengan karakter bangsa yang dapat dilakukan dengan 3 cara yaitu: *conditioning*, *insight*, *modelling*. Pola manajemen pendidikan karakter dapat dilaksanakan dengan membuat perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan pendidikan karakter yang melibatkan trisentra pendidikan yaitu: keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keberhasilan pendidikan karakter membutuhkan kerjasama dari trisentra pendidikan, yaitu pada tingkatan mikro (keluarga), mezzo (sekolah), dan makro (masyarakat, pemerintah, dan negara). Proses inisiasi norma dan nilai yang menjadi pedoman hidup sebagai manusia yang beragama dan menjadi warga negara dilakukan pada lingkungan keluarga. Proses klarifikasi nilai yaitu ketika anak dapat lebih luas dan menyerap nilai-nilai baru dalam kehidupannya dilakukan di sekolah. Kewajiban orang tua dan guru untuk melakukan klarifikasi nilai-nilai yang sesuai dan tidak sesuai dengan karakter bangsa. Proses fasilitasi dan pembiasaan, yaitu perubahan perilaku dan penguasaan nilai-nilai harus dilakukan secara terus menerus sehingga menjadi sebuah kebiasaan sampai akhirnya menjadi proses internalisasi yang menyatu dalam kehidupan individu tersebut dilakukan di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat

Kata Kunci: *Globalisasi, karakter, trisentra pendidikan.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Globalisasi ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang membawa perubahan dalam aktivitas keseharian masyarakat. Banyak hal di sektor kehidupan yang menggunakan keberadaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Di satu sisi, globalisasi merupakan tuntutan perkembangan zaman yang harus diikuti untuk kemajuan suatu bangsa dan negara, tetapi disisi lain globalisasi meninggalkan berbagai masalah terhadap kehidupan umat manusia termasuk dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Permasalahan kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia akhir-akhir ini terlihat jelas dengan adanya arogansi kesukuan dan golongan dan memudarnya rasa nasionalisme dan patriotisme yang dapat merusak demokratisasi. Nilai-nilai bhineka tunggal ika dalam penyelesaian perbedaan pendapat sudah ditinggalkan oleh bangsa ini. Perbedaan pendapat sering diselesaikan dengan menggunakan kekerasan dan mengarah pada konflik horizontal bahkan SARA. Dampak globalisasi dalam aktivitas kehidupan berbangsa dan bernegara begitu jelas terlihat dari banyaknya paham yang diadopsi oleh sekelompok orang atau organisasi di negara ini dengan memaksakan kehendak melalui aksi terorisme yang secara jelas merusak jati diri bangsa Indonesia yang berdasarkan Pancasila.

Dalam era globalisasi, tuntutan dunia dalam berbagai segi kehidupan semakin tinggi. Tidak hanya berlaku bagi sebuah bangsa, tetapi juga untuk anak bangsa. Persaingan dalam eksistensi hidup semakin ketat sehingga berbagai elemen harus menyiapkan anak bangsa sebagai generasi penerus supaya dapat bersaing dalam menghadapi dunia global. Dalam menyiapkan anak bangsa menghadapi persaingan dunia global tidak hanya fokus pada ranah kognitif dan ranah psikomotorik saja, tetapi juga pada ranah afektif yang membuat anak bangsa dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan dan norma yang berlaku dan jauh dari perilaku-perilaku demoralisasi bangsa.

Fakta bahwa perilaku demoralisasi yang terjadi di Indonesia semakin lama bukan semakin menurun tapi justru mengalami peningkatan. Oleh karena itu, pendidikan karakter sangat mendesak untuk dilaksanakan pada lingkungan anak yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat dengan melibatkan ranahkognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai unsur pendidikan. Ranah kognitif mempunyai tujuan untuk mengasah kemampuan anak dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, ranah afektif berorientasi membentuk sikap, motivasi, dan karakter anak dan ranah psikomotorik untuk mengasah keterampilan anak yang sifatnya mekanis dan prosedural.

Pelaksanaan pendidikan karakter harus dilaksanakan secara struktural dengan memahami penyebab terjadinya demoralisasi bangsa dan mencari pemecahan masalah untuk menangani masalah tersebut. Pendekatan struktural menekankan pada dampak perubahan dalam tatanan sosial dan peran individu dalam masyarakat sehingga pembentukan karakter dapat tercapai secara dinamis. Pendidikan karakter dapat dimulai dilaksanakan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat dengan merancang pendidikan karakter dengan pola manajemen pendidikan karakter. Efektivitas

manajemen pendidikan karakter sangat berpengaruh pada pencapaian tujuan yaitu membentuk anak yang berkarakter.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, makalah ini akan difokuskan pada pembahasan masalah manajemen pendidikan karakter dengan rumusan sebagai berikut: Bagaimanakah manajemen pendidikan karakter di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat?

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk mengetahui manajemen pendidikan karakter di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat

KAJIAN TEORI

Pengertian Manajemen Pendidikan Karakter

Terry (2005) mendefinisikan manajemen sebagai suatu proses yang membedakan atas perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan dengan memanfaatkan, baik ilmu maupun seni demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010), pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa pada diri peserta didik, sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif

Wibowo (2012) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah penanaman dan pengembangan karakter-karakter luhur kepada anak didik, sehingga mereka memiliki karakter luhur itu, menerapkan dan mempraktikkan dalam kehidupannya baik di keluarga, masyarakat, dan negara. Menurut Azzet (2011) pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Pendidikan karakter akan efektif dengan melibatkan ketiga aspek tersebut.

Jadi manajemen pendidikan karakter adalah suatu proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan karakter untuk mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri individu sehingga memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya.

Tujuan dan Fungsi Pendidikan Karakter

Gunawan (2012) berpendapat bahwa tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila

Kementerian Pendidikan Nasional (2010) menjelaskan tujuan pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah:

1. Mengembangkan potensi afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa;

2. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius;
3. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai penerus bangsa;
4. Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; dan
5. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan

Prinsip Pengembangan Pendidikan Karakter

Kementerian Pendidikan Nasional (2010) mengembangkan grand design pembentukan karakter. Secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat, yaitu:

1. Olah Hati (*Spiritual and emotional development*)
Individu yang memiliki kerohanian mendalam, beriman, dan bertakwa
2. Olah Pikir (*intellectual development*)
Individu yang memiliki keunggulan akademis sebagai hasil pembelajaran dan pembelajar sepanjang hayat
3. Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*)
Individu yang memiliki integritas moral, rasa berkesenian, dan berkebudayaan
4. Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*)
Individu yang sehat dan mampu berpartisipasi aktif sebagai warga negara. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan pendidikan karakter tersebut, pelaksanaan pendidikan karakter dapat dijalankan secara efektif sesuai dengan koridor yang sudah ditentukan

Nilai-nilai Karakter

Dalam mewujudkan individu yang memiliki karakter bangsa Indonesia, nilai-nilai karakter yang harus ditanamkan yaitu (Sumber: cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id) :

1. Nasionalis, yaitu menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
2. Mandiri, yaitu tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita
3. Religius, yaitu mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
4. Integritas, yaitu upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan
5. Gotong royong, yaitu mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja samaduan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama

Kelima nilai karakter tersebut saling berinteraksi satu sama lain yang berkembang secara dinamis dan membentuk keutuhan pribadi.

Perubahan Perilaku

Walgito (2003) menyebutkan bahwa dalam pembentukan perilaku dapat dilakukan dengan 3 cara sesuai dengan keadaan yang diharapkan, yaitu:

1. Kebiasaan (*Conditioning*)
Pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kebiasaan. Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut.
2. Pengertian (*Insight*)
Pembentukan perilaku dapat dilakukan dengan cara pengertian.
3. Contoh (*Model*)
Dibutuhkan keteladanan untuk melaksanakan pembentukan perilaku dengan cara ini. Apa yang anak lihat maka akan dilakukan oleh anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kajian

Pelaksanaan pendidikan karakter diharapkan dapat menghasilkan perubahan perilaku seseorang kearah yang semakin baik sesuai dengan karakter bangsa. Perubahan perilaku tersebut terjadi karena proses interaksi antara individu dengan lingkungannya melalui suatu proses belajar. Dengan kata lain, perubahan perilaku merupakan hasil dari proses belajar baik itu di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dibutuhkan metode untuk pelaksanaan pembelajaran sehingga perilaku anak bisa terbentuk sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pembentukan perilaku dapat dilakukan dengan 3 cara sesuai dengan keadaan yang diharapkan, yaitu:

1. Kebiasaan (*Conditioning*)
Pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kebiasaan. Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Contohnya: anak dibiasakan berpamitan sebelum pergi sekolah, berdoa sebelum melakukan aktivitas, menyanyikan lagu nasional sebelum pulang sekolah, membuang sampah pada tempatnya. Hal ini akan menjadi perilakunya sehari-hari jika dilakukan berulang-ulang.
2. Pengertian (*Insight*)
Pembentukan perilaku dapat dilakukan dengan cara pengertian. Contohnya: membuang sampah pada tempatnya karena hal tersebut untuk kebersihan lingkungan dan bermanfaat bagi kesehatan dirinya. Pada saat ulangan tidak boleh mencontek karena hal tersebut merugikan dirinya dan masa depannya. Naik motor sesuai dengan kecepatan yang telah ditentukan atau tidak ngebut karena hal ini membahayakan dirinya dan pengguna jalan lainnya.
3. Contoh (*Model*)
Dibutuhkan keteladanan untuk melaksanakan pembentukan perilaku dengan cara ini. Apa yang anak lihat maka akan dilakukan oleh anak.. Contohnya: seorang ayah melarang anaknya untuk tidak merokok. Hal ini akan dilakukan anak apabila ayah anak tersebut juga tidak merokok. Guru melarang peserta didik untuk tidak datang terlambat. Hal ini akan efektif dilakukan peserta didik kalau guru tersebut juga tidak

datang terlambat. Seorang pemimpin menyuruh bawahannya untuk tidak korupsi. Hal ini akan dilakukan bawahan jika pemimpin tersebut juga tidak melakukan korupsi dan menunjukkan perilaku anti korupsi.

Pembahasan

a. Perencanaan Pendidikan Karakter

Langkah awal dalam proses manajemen yaitu membuat perencanaan. Dengan membuat perencanaan kegiatan, maka segala sumber daya yang dimiliki difokuskan pada pencapaian tujuan. Menyusun perencanaan harus selalu memperhatikan tujuan yang ingin dicapai, sumber daya yang dimiliki dan melakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan. Hal ini berkaitan dengan penyusunan kegiatan dan penyusunan anggaran kegiatan.

Dalam merencanakan pendidikan karakter didalam keluarga, sekolah, dan masyarakat perlu pemikiran dalam kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan sekaligus mengkaji sumber daya yang dimiliki dengan memperhatikan segala keterbatasan dan metode yang tepat. Dibutuhkan gambaran ke masa depan untuk merumuskan pola kegiatan yang akan dilakukan dalam pendidikan karakter tersebut. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menyusun perencanaan, yaitu:

1. Disesuaikan dengan kemampuan dan sumber daya yang dimiliki.
2. Perencanaan yang dibuat mempunyai tujuan yang jelas.
3. Kegiatan yang direncanakan dapat dilaksanakan atau tidak sulit.
4. Mempunyai batas waktu pelaksanaan kegiatan yang jelas. Dapat dibuat dalam jangka pendek, jangka menengah, maupun jangka panjang.
5. Program kegiatan harus dapat diukur tingkat keberhasilannya.

Dalam membuat perencanaan perlu membuat beberapa prioritas program kegiatan yang dapat dilakukan sesuai dengan kondisi masing-masing sehingga pelaksanaan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan mempertimbangkan masing-masing sumber daya yang dimiliki. Tahapan dalam membuat perencanaan, yaitu :

1. Tahap pertama
Melakukan identifikasi masalah dengan memperhatikan tujuan yang ingin dicapai dan melakukan analisis situasi
2. Tahap kedua
Menentukan skala prioritas pelaksanaan kegiatan supaya kebutuhan yang mendesak didahulukan.
3. Tahap ketiga
Menentukan tujuan program sehingga pelaksanaan kegiatan dapat diukur tingkat keberhasilannya.
4. Tahap keempat
Menyusun rencana kerja operasional termasuk menyusun anggaran pelaksanaan pendidikan karakter

Dengan demikian dapat diketahui arah kegiatan dan yang akan dilakukan dalam melaksanakan pendidikan karakter.

b. Pengorganisasian Pendidikan Karakter

Pengorganisasian dilakukan dengan cara menggabungkan seluruh potensi yang ada pada organisasi dengan menetapkan tugas, fungsi, tanggung jawab, dan

wewenang dalam mengembangkan pendidikan karakter untuk bekerja secara bersama-sama guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Cara mengorganisasi dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Menentukan sumber daya yang dibutuhkan untuk pelaksanaan program
2. Menyusun dan membentuk susunan organisasi dalam suatu tanggung jawab tugas dan fungsi tertentu yang mampu membawa pada tujuan organisasi

Pengorganisasian yang berkaitan dengan nilai utama karakter mencakup:

1. Menentukan sumber daya yang dimiliki dari sarana, prasarana, lingkungan sampai sumber daya manusia dan menentukan fungsi dari sumber daya yang ada
2. Menyusun kegiatan yang diperlukan untuk mencapai tujuan dan merinci tugas dan tanggung jawab masing-masing individu yang terlibat dalam program pendidikan karakter.

Pengorganisasian dilakukan dengan melihat perencanaan yang telah dibuat sehingga dapat mengorganisasi sumber daya secara tepat dan sesuai tujuan yang telah direncanakan.

c. Pelaksanaan Pendidikan Karakter

Setelah merumuskan perencanaan dan pengorganisasian tindakan selanjutnya adalah pelaksanaan (*actuating*) pendidikan karakter. Pelaksanaan merupakan proses penggerakan individu guna melakukan tindakan nyata sehingga dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Dengan kata lain, kemampuan manajer dalam memotivasi dan memberikan pengarahan yang berkaitan dengan tugas kepada rekan kerjanya untuk bekerja sesuai dengan rencana yang sudah ditentukan.

Fungsi pelaksanaan dijalankan oleh individu yang berperan sebagai pemimpin di lingkungannya. Dalam menjalankan fungsinya tersebut yang perlu diperhatikan adalah kemampuan organisasi dalam menjalankan tugasnya secara efektif dan efisien. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

1. Kelompok kerja dan kebutuhan organisasi
2. Peningkatan kompetensi pelaksana
3. Pembagian tugas (*job sharing*)
4. Motivasi kerja
5. Komunikasi
6. Prosedur pelaksanaan program

Dalam konteks manajemen pendidikan karakter yang dibahas dalam makalah ini, fungsi tersebut dijalankan oleh orang yang berperan sebagai manajer dalam lingkup kerjanya, yaitu: kepala keluarga, kepala sekolah, dan pemimpin di dalam masyarakat (RT, RW, Lurah, Camat, Bupati, Gubernur, dan sebagainya) dengan merangsang melalui tindakan nyata yang dilakukan para anggotanya untuk melaksanakan tugas-tugas dengan penuh semangat untuk mencapai tujuan.

Pada tahap pelaksanaan ini, pemimpin lebih menekankan pada usaha untuk memberikan motivasi kepada anggotanya dan mengarahkan anggotanya untuk melaksanakan tugas dan fungsinya masing-masing dengan baik melalui proses pemberdayaan dan pembudayaan nilai-nilai utama karakter.

d. Pengawasan Pendidikan Karakter

Tindakan yang dilakukan pada tahap pengawasan adalah memonitor kinerja dan mengarahkan upaya menuju tujuan yang sudah direncanakan. Dalam melaksanakan pengawasan yang harus diperhatikan adalah:

1. Menetapkan pekerjaan dan alat yang digunakan dalam kegiatan
2. Memonitor, menilai, dan mengoreksi pekerjaan yang dilakukan
3. Menghindari dan memperbaiki kesalahan, penyimpangan, dan penyalahgunaan
4. Mengukur tingkat efektivitas dan efisiensi pekerjaan

Langkah-langkah dalam melakukan pengawasan dapat dilakukan melalui tahapan berikut ini:

1. Menetapkan standar pekerjaan
2. Mengukur pekerjaan yang telah dicapai
3. Membandingkan dengan standar yang telah ditetapkan
4. Apabila pelaksanaan menyimpang dari standar yang telah ditentukan segera mengambil tindakan perbaikan.
5. Meninjau dan menganalisis kembali rencana yang dibuat. Dengan kata lain, membuat rencana baru jika terjadi penyimpangan dan membuat rencana lanjutan jika hasilnya sudah sesuai tujuan program.

Dengan demikian, yang perlu ditekankan di dalam pengawasan adalah perbaikan kinerja, monitoring, penilaian, dan evaluasi yang digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan terkait program pendidikan karakter.

KESIMPULAN

Pelaksanaan manajemen pendidikan karakter harus bersifat partisipatif, demokratis, elaboratif, dan eksploratif. Fungsi manajemen, dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan merupakan kemampuan para pemimpin dalam melaksanakan fungsi manajerial. Jika seorang pemimpin mampu secara baik menjalankan fungsi manajemen maka tujuan akan mudah tercapai.

Keberhasilan pendidikan karakter membutuhkan kerjasama dari trisentra pendidikan, yaitu pada tingkatan mikro (keluarga), mezzo (sekolah), dan makro (masyarakat, pemerintah, dan negara). Proses inisiasi norma dan nilai yang menjadi pedoman hidup sebagai manusia yang beragama dan menjadi warga negara dilakukan pada lingkungan keluarga. Proses klarifikasi nilai yaitu ketika anak dapat lebih luas dan menyerap nilai-nilai baru dalam kehidupannya dilakukan di sekolah. Kewajiban orang tua dan guru untuk melakukan klarifikasi nilai-nilai yang sesuai dan tidak sesuai dengan karakter bangsa. Proses fasilitasi dan pembiasaan, yaitu perubahan perilaku dan penguasaan nilai-nilai harus dilakukan secara terus menerus sehingga menjadi sebuah kebiasaan sampai akhirnya menjadi proses internalisasi yang menyatu dalam kehidupan individu tersebut dilakukan di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat.

SARAN

Pendidikan karakter harus dilakukan pada tingkatan keluarga, dilanjutkan di sekolah dan diterapkan dalam bentuk keteladanan di dalam masyarakat. Keberhasilan pendidikan karakter sangat ditentukan oleh komitmen dan konsistensi orang tua, guru, dan tokoh masyarakat untuk menjadi model atau teladan bagi anaknya. Selain itu, media informasi turut berpengaruh dalam pembentukan karakter bangsa sehingga akan menjadi faktor pendukung apabila informasi yang diberikan oleh media mempertimbangkan nilai-nilai karakter bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzet, A.M. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung : Alfabeta
- Kemendikbud. (2018). www.cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id, diakses tanggal 6 April 2018.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Pedoman Sekolah Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendikbud.
- Terry, G. R. (2005). *Principles of Management*. New York: Alexander Hamilton.
- Walgito, B. (2003). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MELUKIS SUDUT ISTIMEWA PESERTA DIDIK KELAS 7A SMPN 1 TANAHMERAH MELALUI PEMANFAATAN *ACTIVINSPIRE* JANGKA DIGITAL

Pembelajaran Berbantuan Teknologi Informasi

Hadi Sutrisno
SMPN 1 Tanahmerah Bangkalan Jawa Timur
math.united@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik menggunakan *activinspire* jangka digital. Jangka digital yang menggunakan aplikasi komputer *activinspire* dipilih sebagai alternatif untuk mengurangi kekurangan pemakaian jangka manual dalam melukis sudut istimewa. Kondisi awal sebelum penelitian menunjukkan rendahnya keterampilan melukis sudut istimewa yang dimiliki peserta didik kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah. Rata-rata keterampilan melukis sudut istimewa kelas 7A sebesar 30,3 dan persentase ketuntasan 0%. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan melukis sudut istimewa adalah tes. Setelah postes siklus 1 diperoleh rata-rata keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah sebesar 68,2 dan ketuntasan klasikal sebesar 62,5%. Hasil siklus 2 menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah mengalami peningkatan menjadi 81,9 dan ketuntasan klasikal sebesar 84,4%. Berdasarkan hasil pretes, postes 1 dan postes 2 dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *activinspire* jangka digital mampu meningkatkan keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah baik dalam rata-rata nilai maupun secara ketuntasan klasikal.

Kata kunci: *Activinspire*; *Jangka Digital*; *Keterampilan Melukis*; *Sudut Istimewa*.

Pendahuluan

Dalam bidang pendidikan matematika, perkembangan teknologi dan informasi digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika, konsep-konsep yang bersifat abstrak membutuhkan media-media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sehingga terlihat nyata saat diterima peserta didik. Ada teknologi yang dikembangkan khusus untuk dunia pendidikan matematika. Teknologi tersebut dikembangkan baik untuk proses pembelajaran maupun untuk penilaian pendidikan matematika. Teknologi pendidikan matematika dapat berupa aplikasi komputer maupun aplikasi android. Beberapa teknologi pendidikan matematika yang berbentuk aplikasi computer dan android antara lain *Geogebra*, *Cabri*, *Crocodile*, *Peanut*, *Maple*, *SPSS*, dan masih banyak yang lainnya. Teknologi pendidikan juga telah digunakan dalam penilaian pendidikan seperti dilaksanakan ujian nasional berbasis komputer.

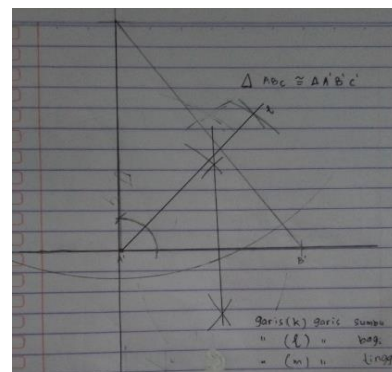
Karena peserta didik kita lahir di era teknologi informasi dan komunikasi, maka guru harus berusaha mengaplikasikan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di

dalam kegiatan pembelajaran matematika. Pengaplikasian teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan kualitas hasil belajar peserta didik. Perkembangan teknologi pendidikan matematika dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika. Salah satu konsep pembelajaran matematika yang membutuhkan bantuan teknologi adalah geometri. Geometri dekat kaitannya dengan kemampuan spasial peserta didik. Salah satu kemampuan spasial yang harus dimiliki peserta didik dalam pembelajaran matematika adalah keterampilan menggambar atau melukis. Keterampilan melukis merupakan salah satu keterampilan geometri yang harus dimiliki oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa ada 5 keterampilan geometri yang penting dikuasai peserta didik yaitu keterampilan visual, keterampilan verbal, keterampilan menggambar, keterampilan logika dan keterampilan aplikasi. Peserta didik yang memiliki keterampilan menggambar yang baik cenderung memiliki kemampuan spasial yang baik.

Kenyataan di kelas matematika menggambarkan bahwa peserta didik diduga belum memiliki keterampilan melukis bangun geometri yang baik. Penelitian Aulia (2015, p. 10) menyatakan bahwa peserta didik menemui kesulitan dalam melukis konstruksi geometri disebabkan karena kesulitan dalam menggunakan alat bantu dalam melukis bangun geometri dan tidak menguasai konsep yang melandasi. Kesulitan lain dalam melukis bangun geometri adalah membutuhkan waktu yang lama, alat bantu melukis yang belum memadai serta kesalahan prosedur dalam melukis bangun geometri. Dugaan-dugaan kesulitan ini yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan pretes di kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah. Hasil pretes keterampilan melukis bangun geometri dalam kompetensi melukis sudut istimewa disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian Awal di Kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah

Kompetensi Keterampilan	Ukuran	Nilai
Melukis sudut istimewa	Rerata Nilai	30,3
	Nilai Min	25
	Nilai Max	47,5
	%Ketuntasan	0



Gambar 1. Proses dan Hasil Pretes

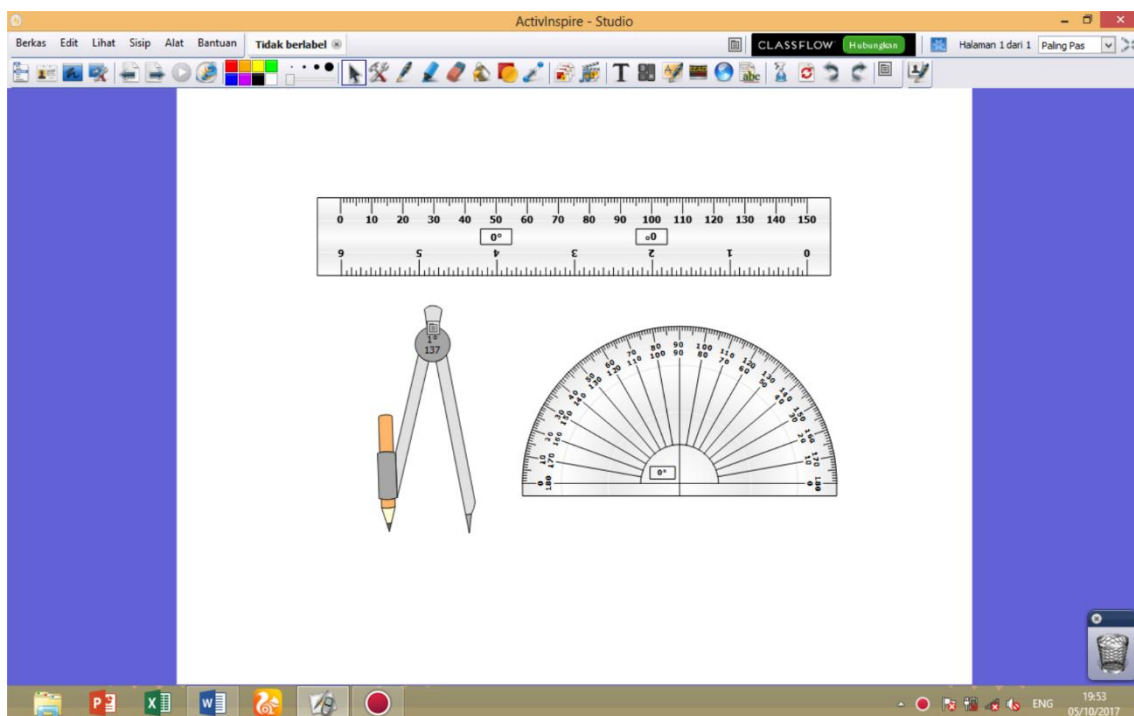
Tabel 1 menunjukkan bahwa keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah masih rendah (rerata=30,3 dan persentase ketuntasan=0%). Keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik yang kurang baik dapat ditingkatkan dengan penggunaan media digital geometri. Media digital geometri

efektif meningkatkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan peserta didik (Saputra, 2016, p. 67). Media digital geometri memiliki beberapa kelebihan antara lain: (1) meningkatkan motivasi belajar; (2) menciptakan konstruksi geometri dengan cepat; (3) dan menyajikan konsep geometri dengan lebih jelas. Media digital geometri yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu *geogebra*, *cabri*, dan *maple*.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam usaha guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Di era teknologi dan informasi saat ini banyak media pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan media pembelajaran digital. Menurut Muhson (2010, p. 3) media pembelajaran digital merupakan perangkat lunak atau aplikasi komputer yang berisi informasi pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan perangkat keras atau komputer agar informasi tersebut tersampaikan kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran matematika adalah jangka digital.

Jangka digital yang digunakan pada penelitian ini merupakan aplikasi komputer yang telah disediakan oleh *activinspire*. Untuk mengaktifkan jangka digital, maka langkah-langkah yang harus dilakukan adalah: (1) klik *Alat*; (2) pilih *Alat Matematik*; kemudian (3) klik *Mistar*, *Kompas* dan *Busur Derajat*.

Tampilan setelah mengaktifkan jangka digital pada gambar 2.



Gambar 2. Jangka Digital dalam *Activinspire*

Selain bisa mengaktifkan jangka digital, *Activinspire* juga memiliki fitur penggaris dan busur digital yang bisa diaktifkan untuk meningkatkan keterampilan melukis sudut istimewa. Keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. (Kemdikbud, 2016, p. 12). Salah satu keterampilan matematika geometri adalah keterampilan spasial. “*Spatial visualization is building and manipulating mental representations of two- and three-dimensional objects and perceiving an object from different perspectives*” (NCTM, 2017, p. 41).

Keterampilan spasial merupakan keterampilan dalam membangun dan memanipulasi representasi mental tentang bangun datar dan bangun ruang.

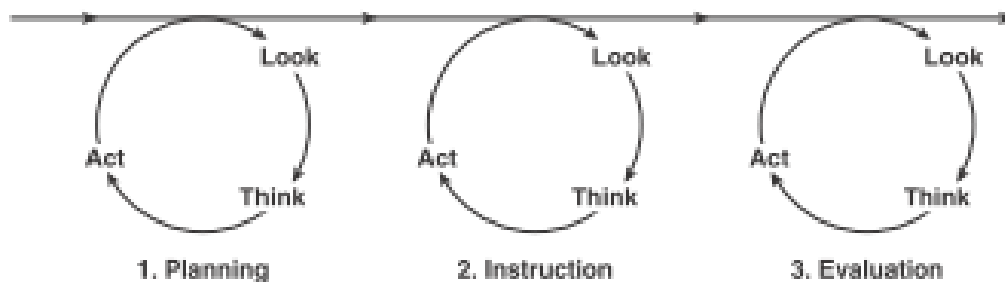
Salah satu bagian dalam keterampilan spasial adalah keterampilan melukis bangun geometri. Salah satu keterampilan melukis bangun geometri merupakan keterampilan melukis sudut istimewa menggunakan alat-alat matematika sesuai dengan prosedur yang benar serta menghasilkan sudut istimewa yang akurat. Keterampilan melukis sudut istimewa dalam penelitian ini merupakan skor yang diperoleh peserta didik dalam melukis bangun datar atau bangun ruang yang berdasarkan indikator kelengkapan alat melukis, penggunaan prosedur yang benar, ketepatan dan kerapian hasil gambar sudut istimewa.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Pianda (2016, p. 283) menyatakan bahwa program media Geogebra melalui pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik 7A SMPN 1 Tanahmerah memanfaatkan *activinspire* jangka digital. Keterampilan melukis sudut istimewa merupakan skor tes yang memiliki indikator kelengkapan alat melukis, penggunaan prosedur yang benar, ketepatan dan kerapian hasil gambar sudut istimewa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya dengan penekanan pada upaya memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran. Tahapan penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga tahap yang berkesinambungan yaitu *planning*, *instrution*, dan *evaluation*. Gambar 3 menunjukkan siklus penelitian tindakan kelas.



(Stringer, Christensen, & Baldwin, 2010, p. 12)

Gambar 3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah Tahun Pelajaran 2017-2018 semester genap. Kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah terdiri dari 32 peserta didik. Siklus 1 dilaksanakan pada minggu pertama bulan Februari 2018 dan siklus 2 dilaksanakan pada minggu kedua bulan Februari 2018.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan pembelajaran matematika dengan pendekatan saintifik memanfaatkan *activinspire* jangka digital. Pembagian keterampilan masing-masing siklus ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Kompetensi Keterampilan Masing-masing Siklus

Kompetensi Keterampilan	Indikator Siklus 1	Indikator Siklus 2
Melukis sudut istimewa	Melukis sudut 90° Melukis sudut 60°	Melukis sudut 30° Melukis sudut 45°

Penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan melaksanakan pretes. Indikator soal pretes meliputi indikator soal postes siklus 1 dan siklus 2. Siklus 1 dimulai dengan tahap perencanaan. Tahap perencanaan meliputi pembuatan perangkat pembelajaran (RPP, LKS dan soal postes 1) dan menginstal aplikasi *activinspire* di masing-masing komputer laboratorium komputer. Tahap pelaksanaan merupakan tahap pembelajaran matematika di kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah menggunakan pendekatan saintifik memanfaatkan *activinspire* jangka digital dalam melukis sudut 90° dan 60° . Tahap pengamatan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya dengan melaksanakan postes 1. Siklus 1 diakhiri dengan melakukan refleksi terhadap kekurangan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Apabila pada siklus 1 kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas belum tercapai maka dilanjutkan siklus 2. Perencanaan siklus 2 dilaksanakan dengan memperhatikan hasil refleksi siklus 1. Perencanaan siklus 2 merupakan pembuatan perangkat pembelajaran (RPP, LKS dan soal postes 2). Tahap pelaksanaan merupakan tahap pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik memanfaatkan *activinspire* jangka digital dalam melukis sudut 30° dan 45° . Tahap pengamatan siklus 2 dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya dengan melaksanakan postes 2. Siklus 2 diakhiri dengan melakukan refleksi terhadap kekurangan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan pada pretes dan postes adalah tes uraian. Tes ini bertujuan untuk mengukur keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini tes uraian keterampilan melukis sudut istimewa.

Setiap penelitian tindakan kelas memiliki kriteria keberhasilan untuk mengukur keberhasilan penelitian tersebut. Kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Keberhasilan

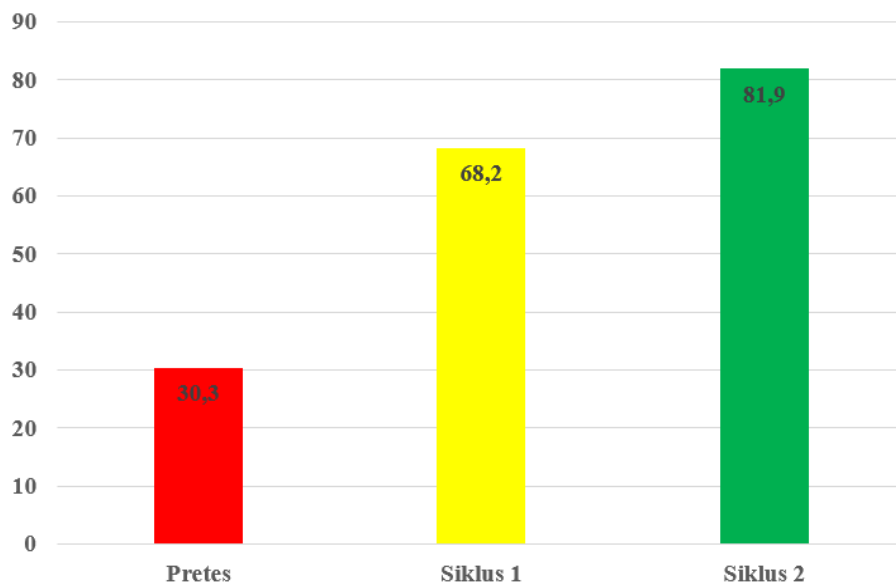
Variabel	Interval	Kriteria	Target
Keterampilan melukis sudut istimewa	$KKM \geq 70\%$	KKM tercapai	80%
	Rata-rata		75

Analisis terhadap data keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik dilakukan dengan cara menghitung skor tiap peserta didik dengan penilaian skala 100 dan menentukan ketercapaian ketuntasan secara klasikal. Skor siswa dalam satu kelas penelitian kemudian dipersentase untuk mengetahui ketercapaian keterampilan melukis sudut istimewa. Ketercapaian keterampilan melukis sudut istimewa tercapai apabila minimal 80% peserta didik mencapai skor di atas kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Tanahmerah yaitu 70% dan rata-rata keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik minimal 75%.

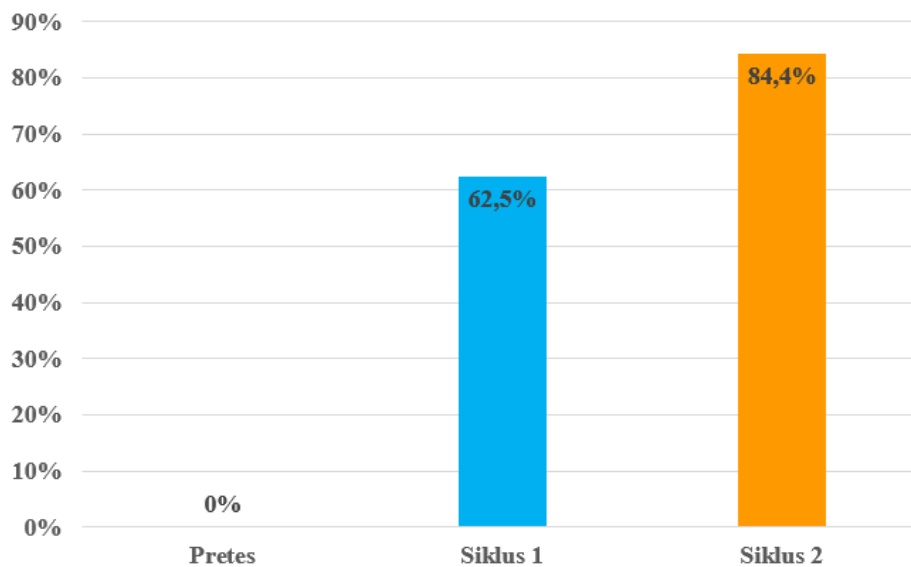
Hasil dan Pembahasan

Hasil

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, guru melakukan pretes di kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah untuk mengukur keterampilan melukis sudut istimewa. Soal pretes berupa tes uraian yang berisi soal melukis sudut istimewa yang dikerjakan menggunakan jangka manual. Siklus 1 dan siklus 2 dilaksanakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik memanfaatkan *activinspire* jangka digital. Hasil observasi pretes, siklus 1 dan siklus 2 disajikan pada gambar 4 dan gambar 5.



Gambar 4. Rata-rata Nilai Keterampilan Melukis Sudut Istimewa Kelas 7A



Gambar 5. Persentase Ketuntasan Klasikal Kelas 7A

Gambar 4 menunjukkan peningkatan rata-rata nilai keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah pada masing-masing siklus. Rata-rata nilai keterampilan melukis sudut istimewa meningkat 125% dari kondisi awal ke siklus 1 (pretes = 30,3 dan postes 1 = 68,2). Rata-rata nilai keterampilan melukis sudut istimewa meningkat 20% dari siklus 1 ke siklus 2 (postes siklus 1 = 68,2 dan postes siklus 2 = 81,9). Peningkatan dari pra kondisi atau pretes ke siklus 1 terlihat signifikan untuk skor indikator kelengkapan alat melukis sudut istimewa dan skor indikator kerapian hasil gambar sudut istimewa. Skor indikator kelengkapan alat melukis sudut istimewa meningkat sebesar 106% (rata-rata skor pretes indikator kelengkapan alat melukis sudut istimewa sebesar 1,9 dan rata-rata skor postes siklus 1 indikator kelengkapan alat melukis sudut istimewa sebesar 4). Skor indikator kerapian hasil gambar sudut istimewa mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 125% (rata-rata skor pretes indikator kerapian hasil gambar sudut istimewa sebesar 1,4 dan rata-rata skor postes siklus 1 indikator kerapian hasil gambar sudut istimewa sebesar 3,1).

Peningkatan signifikan keterampilan melukis sudut istimewa pada siklus 2 dari siklus 1 terjadi pada skor indikator penggunaan prosedur melukis sudut istimewa yang benar dan indikator ketepatan hasil gambar sudut istimewa. Peningkatan skor untuk indikator penggunaan prosedur melukis sudut istimewa yang benar sebesar 29% (rata-rata skor postes siklus 1 indikator penggunaan prosedur melukis sudut istimewa yang benar sebesar 2,4 dan rata-rata skor postes siklus 2 indikator penggunaan prosedur melukis sudut istimewa yang benar sebesar 3,1). Peningkatan skor indikator ketepatan hasil gambar sudut istimewa sebesar 25% (rata-rata skor postes siklus 1 indikator ketepatan hasil gambar sudut istimewa sebesar 2,5 dan rata-rata skor postes siklus 2 indikator ketepatan hasil gambar sudut istimewa sebesar 3,1). Rata-rata nilai pretes dan postes siklus 1 keterampilan melukis sudut istimewa masih di bawah kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas ini (rata-rata nilai pretes sebesar 30,3; rata-rata nilai postes siklus 1 sebesar 68,2 dan kriteria keberhasilan rata-rata nilai sebesar 75). Rata-rata nilai postes siklus 2 keterampilan melukis sudut istimewa sebesar 81,9 telah melampaui kriteria keberhasilan rata-rata nilai melukis sudut istimewa sebesar 75.

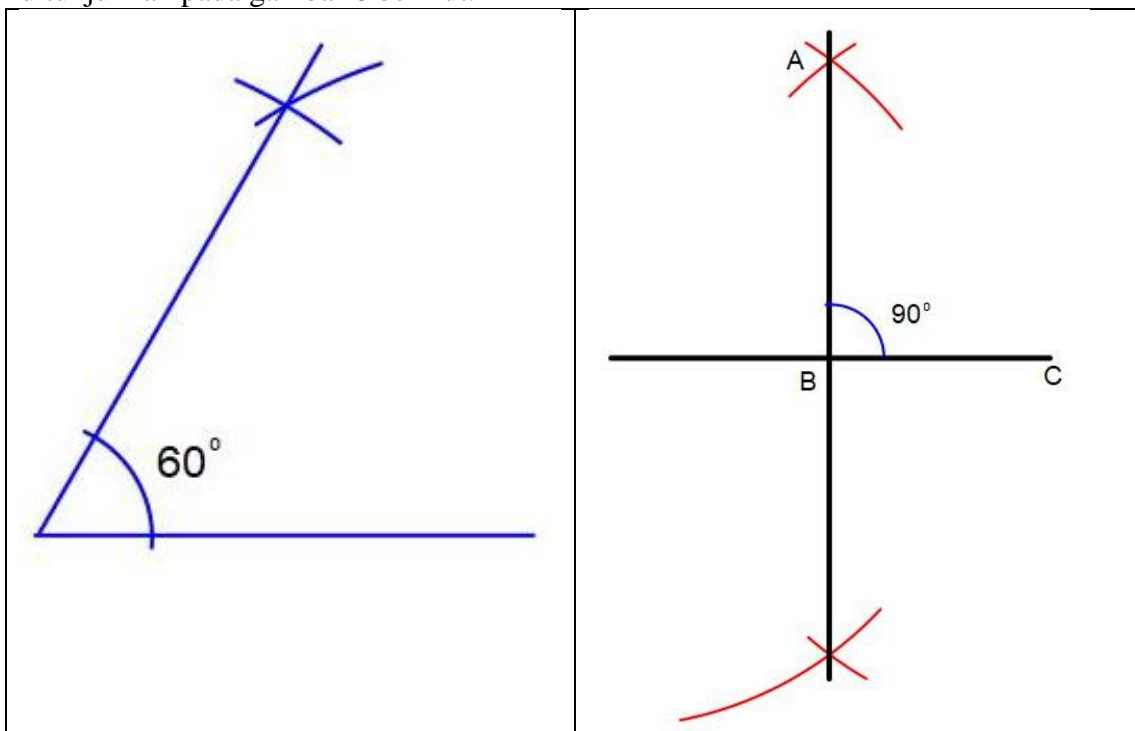
Gambar 5 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasan klasikal keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah. Dari pretes ke postes siklus 1 terjadi peningkatan ketuntasan klasikal keterampilan melukis sudut istimewa dari tidak ada peserta didik yang tuntas pada pretes meningkat menjadi 20 peserta didik yang tuntas pada postes siklus 1. Peningkatan persentase ketuntasan klasikal keterampilan melukis sudut istimewa juga terjadi pada postes siklus 2 sebesar 35% dari postes 1 (20 peserta didik yang tuntas pada postes siklus 1 dan 27 peserta didik yang tuntas pada postes siklus 2). Persentase ketuntasan klasikal keterampilan melukis sudut istimewa pada pretes sebesar 0% dan postes siklus 1 sebesar 62,5% belum memenuhi kriteria keberhasilan kategori persentase ketuntasan klasikal sebesar 80%. Sedangkan, pada siklus 2 persentase ketuntasan klasikal keterampilan melukis sudut istimewa telah lebih dari kriteria keberhasilan (persentase ketuntasan klasikal postes siklus 2 sebesar 84,4% > 80%).

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa ada peningkatan signifikan keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik kelas 7A SMPN 1

Tanahmerah. Peningkatan ini terjadi pada masing-masing indikator keterampilan melukis sudut istimewa. Pada siklus 1 terjadi peningkatan signifikan pada indikator kelengkapan alat melukis sudut istimewa dan kerapian hasil gambar sudut istimewa. Peningkatan keterampilan melukis sudut istimewa indikator kelengkapan alat melukis sudut istimewa terjadi karena *activinspire* memiliki fitur lengkap yang dibutuhkan untuk melukis sudut istimewa seperti jangka, penggaris, pensil dan penghapus seperti pada gambar 2. Pada pretes beberapa peserta didik tidak membawa alat melukis sudut istimewa yang lengkap. Beberapa peserta didik tidak membawa penggaris dan menggantinya dengan benda alternatif seperti kartu pelajar. Beberapa peserta didik juga tidak membawa pensil dan melukis sudut istimewa menggunakan bolpoin. Pada siklus 1 dan siklus 2 yang telah memanfaatkan *activinspire* jangka digital, indikator kelengkapan alat melukis sudut istimewa semua peserta didik telah memperoleh skor maksimal 4.

Peningkatan keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah pada indikator kerapian hasil gambar sudut istimewa terjadi karena kelebihan fitur-fitur pada *activinspire* jangka digital. Dalam *activinspire* terdapat fitur-fitur yang menunjang untuk melukis sudut istimewa dengan rapi. Fitur-fitur seperti *undo* dan penghapus membantu peserta didik untuk mengoreksi kesalahan peserta didik dalam melukis sudut istimewa. Sedangkan fitur ketebalan pensil, warna pensil dan *text* membantu peserta didik untuk memperindah gambar sudut istimewa yang mereka buat. Hasil gambar sudut istimewa peserta didik memanfaatkan *activinspire* jangka digital ditunjukkan pada gambar 6 berikut.



Gambar 6. Hasil Gambar Melukis Sudut Istimewa dengan *Activinspire* Jangka Digital

Peningkatan keterampilan melukis sudut istimewa juga terjadi pada indikator penggunaan prosedur melukis sudut istimewa yang benar. Peningkatan pada indikator ini terjadi karena *activinspire* memiliki fitur *text* yang memungkinkan peserta didik kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah untuk menuliskan prosedur melukis sudut istimewa dengan benar di samping gambar yang mereka lukis. Jika peserta didik salah dalam

menuliskan prosedur melukis sudut istimewa, mereka bisa menghapus dengan cepat melalui fitur *undo* dan *eraser*. Teks yang diketikkan bisa diberi warna-warna yang beragam untuk mempercantik tampilan hasil teks.

Keterampilan melukis sudut istimewa indikator ketepatan hasil gambar sudut istimewa mengalami peningkatan. Peningkatan indikator ini disebabkan karena indikator penggunaan prosedur melukis sudut istimewa meningkat. Peserta didik yang menggunakan prosedur melukis sudut istimewa dengan benar maka akan menghasilkan gambar sudut istimewa yang benar. Peningkatan indikator ini juga didukung oleh fitur-fitur *activinspire* yang membuat peserta didik lebih termotivasi dalam melukis sudut istimewa. Menurut Ristanti (2016, p. 134), “peningkatan motivasi peserta didik dalam pembelajaran terjadi karena peserta didik tertarik dan terlibat langsung dengan penggunaan media pembelajaran”. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memiliki hasil belajar yang tinggi. Salah satu hasil belajar adalah kompetensi keterampilan termasuk keterampilan melukis sudut istimewa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tindakan kelas tentang “Upaya Meningkatkan Keterampilan Melukis Sudut Istimewa Peserta Didik Kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah melalui Pemanfaatan *Activinspire* Jangka Digital”, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa ada peningkatan keterampilan melukis sudut istimewa peserta didik kelas 7A SMPN 1 Tanahmerah dari sebelum dan setelah memanfaatkan *activinspire* jangka digital. Peningkatan keterampilan melukis sudut istimewa ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal keterampilan melukis sudut istimewa dari pretes, postes siklus 1 dan postes siklus 2.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran bahwa apabila akan memanfaatkan media pembelajaran teknologi informasi maka dipastikan terlebih dahulu peserta didik telah menguasai keterampilan dasar dalam mengoperasikan komputer. Keterampilan dasar dalam mengoperasikan komputer akan sangat membantu guru dalam mengalokasi waktu pembelajaran. Peserta didik yang belum menguasai keterampilan dasar mengoperasikan komputer relatif membutuhkan waktu yang lebih lama dalam membimbing saat pembelajaran berlangsung.

Daftar Pustaka

- Aulia, E. R. (2015). *Analisis Kesulitan Melukis dan Memahami Garis Istimewa Segitiga pada Mahasiswa Pendidikan Matematika UMS*. Surakarta: Skripsi yang tidak dipublikasikan UMS.
- Kemdikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016*. Jakarta: Kemdikbud.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII (2), hlm. 1-10.
- NCTM. (2017). *Reimagining the Mathematics Classroom*. Virginia, USA: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Pianda, D. (2016). Penggunaan media geogebra melalui pendekatan ilmiah untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, III(4), hlm. 273-284.

- Ristanti, Yuni. (2016). Peningkatan motivasi dan keterampilan hitung pecahan desimal melalui media manipulatif pada pembelajaran tematik integratif SD. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, III(1), hlm. 122-136.
- Saputra, P. R. (2016). Pembelajaran geometri berbantuan geogebra dan cabri ditinjau dari prestasi belajar, berpikir kreatif dan self-efficacy. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, XI(1), hlm. 59-68.
- Stringer, Ernest T, Christensen, Lois McFadyen & Baldwin, Shelia C. (2010). *Integrating Teaching, Learning, and Action Research*. California: SAGE Publications Inc.

“SMART SLAM” SMART SIMPLE LEARNING ASSESSMENT USING MOODLE

Oleh :

HAMDAN, S.Kom.

SMP Negeri 10 Kota Madiun – Jawa Timur

hamdanrif@gmail.com

Abstrak

Semenjak diterapkannya UNBK dalam pelaksanaan Ujian Nasional ditingkat Sekolah Menengah Pertama pada tahun pelajaran 2016/2017, SMP Negeri 10 mengalami penurunan tingkat perolehan hasil ujian pada semua mata pelajaran yang diujikan. Ditinjau dari SDM peserta didik tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diujikan masih rendah. Sistem yang diterapkan (berbasis komputer) menjadi kendala kedua dikarenakan sudah hampir 4 tahun peserta didik tidak dibekali pengetahuan dan keterampilan penggunaan komputer yang berdampak pada pola pikir siswa dalam menyelesaikan soal-soal dalam ujian tersebut. Pada tahun ini SMP Negeri 10 kota Madiun dengan dukungan sarana dan prasarana yang telah memadai melakukan upaya guna meningkatkan prestasi peserta didiknya dibidang akademis dengan melaksanakan proses penilaian/asesmen guna mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dalam bentuk evaluasi kegiatan belajar mengajar dengan dua pilihan : berbasis paper/kertas-polpen dan berbasis komputer/CBT (Computer Basis Test).

Pembiasaan ini diterapkan pada kegiatan-kegiatan penilaian harian, tengah semester dan akhir semester. Kegiatan penilaian berbantuan komputer ini biasa kami sebut dengan “Smart SLAM” (Smart Simple Learning Assesment Using Moodle).

E-Assesment mempunyai kelebihan yaitu : Interaktif, RealTime, Fleksibel, Efisiensi waktu dan ketepatan koreksi, memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung, memungkinkan random soal dan acak soal sehingga soal yang diberikan bervariasi, terjaganya data yang tersimpan, Paperlies Efesienly. Moodle dapat diterapkan sebagai Smart Simple Learning Assesment, karena berbagai fasilitas terkait dengan assesment mudah digunakan/simple, Moodle bisa dipakai oleh siapa saja (open source program), memungkinkan terjadinya integrasi pengguna karena berbasis web, fitur yang ditawarkan lengkap untuk pembelajaran elektronik ataupun jarak jauh (e-learning).

Penerapan “Smart SLAM” pada SMP Negeri 10 Kota Madiun menggunakan strategi “Coaching and Practice”. Tahapan kegiatan yang dilakukan adalah analisa Kebutuhan, pembentukan tim, instalasi sistem, sosialisasi, coaching, practice, evaluasi, dan tindak lanjut.

Kata kunci : *Moodle, E-learning, E-Assesment*

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di era modern sangatlah bervariasi Model, Metode dan System yang digunakan. Dimasa era ini pembelajaran tidaklah selalu menuntut adanya tatap muka secara langsung antara guru dengan siswa/peserta didiknya. Penerapan keterampilan dalam bidang penguasaan teknologi terkini/high end technology dibidang pembelajaran sering dianalogikan sebagai “Pembelajaran abad 21”. Guru/pendidik dan siswa/peserta didik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 ini. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi siswa dan guru agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini (Yana, 2013).

Pendidik dan Peserta Didik dalam berinteraksi sudah tidak lagi terbatas ruang dan waktu, karena sangat dimungkinkan diabad ini terjadi hubungan yang seakan nyata walaupun tempat keduanya saling berjauhan bahkan peran pendidik/guru saat ini telah tergantikan oleh teknologi itu sendiri (Virtual Reality). Waktupun sudah tidak menjadi faktor pembatas durasi pertemuan pada setiap tatap muka karena 24 jam peserta didik dengan pendidik dapat berinteraksi secara “Maya” atau “RealTime”. Proses pembelajaran/learning dengan berbantuan teknologi virtual ini sering disebut dengan “Elearning”.

Salah satu bagian penting dari proses pembelajaran/learning adalah penilaian/ Assesmen. Asesmen adalah proses untuk mendapatkan data/informasi dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk memantau perkembangan proses pembelajaran serta memberikan umpan balik baik kepada dosen maupun kepada mahasiswa. Terdapat berbagai macam jenis assesmen dan salah satunya adalah tes. Tes adalah assesmen yang pesertanya diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan secara tertulis/lisan ataupun mendemonstrasikan suatu ketrampilan yang diperintahkan. Umumnya dilakukan pada akhir suatu tahapan pembelajaran dan jawaban yang diberikan memiliki kemungkinan benar atau salah. Assesmen, termasuk juga tes, menghasilkan informasi pencapaian relatif terhadap tujuan pembelajaran. Dengan diterapkannya teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran maka jika proses penilaian pengetahuan sebelumnya sebelumnya dilakukan dengan cara konvensional baik tulis maupun lisan (Huitt, Hummel, & Kaeck, 2001; **Bob Kizlik**, 2018).

SMP Negeri 10 Kota Madiun adalah salah satu sekolah yang telah mengimplementasikan kurikulum 2013 dalam pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar. Pada kurikulum ini telah diterapkan penilaian autentik/Autentic Assesment. Autentic Assesment ini digunakan untuk mengukur kompetensi siswa/peserta didik dibidang Afektif, Kognitif, dan Psikomotor. Pada penerapannya penilaian ini dijabarkan dalam penilaian Pengetahuan, Keterampilan dan Sikap.

Pada praktiknya penilaian secara umum menekankan pada penilaian pengetahuan, hal ini tergambarkan pada kegiatan penilaian yang masih difahami dan

menjadi hal yang lumrah didunia pendidikan. Penilaian secara “*tertulis*” baik harian, tengah semester maupun akhir semester, Ujian Sekolah dan Ujian Nasional adalah bentuk kegiatan penilaian yang paling dikenal oleh para siswa/peserta didik, ini membuktikan bahwa nilai pengetahuan masih menjadi tolok ukur keberhasilan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Semenjak diterapkannya UNBK dalam pelaksanaan Ujian Nasional ditingkat Sekolah Menengah Pertama pada tahun pelajaran 2016/2017, SMP Negeri 10 mengalami penurunan tingkat perolehan hasil ujian pada semua mata pelajaran yang diujikan. Penurunan tersebut terjadi karena adanya beberapa faktor, ditinjau dari SDM peserta didik tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diujikan masih rendah. Jika dilihat dari sistem yang diterapkan (berbasis komputer) menjadi kendala kedua dikarenakan sudah hampir 4 tahun peserta didik tidak dibekali pengetahuan dan keterampilan penggunaan komputer yang berdampak pada pola pikir siswa dalam menyelesaikan soal-soal dalam ujian tersebut. Pada tahun ini SMP Negeri 10 kota Madiun dengan dukungan sarana dan prasarana yang telah memadai melakukan upaya guna meningkatkan prestasi peserta didiknya dibidang akademis dengan melaksanakan proses penilaian/asesmen dalam bentuk evaluasi kegiatan belajar mengajar dengan dua pilihan : berbasis paper/kertas-polpen dan berbasis komputer/CBT (Computer Basis Test). Khusus untuk peserta didik di kelas IX penggunaan CBT lebih ditekankan guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penggunaan teknologi informasi dalam Ujian Nasional. Pembiasaan ini diterapkan pada kegiatan-kegiatan penilaian harian, tengah semester dan akhir semester. Kegiatan penilaian berbantuan komputer ini biasa kami sebut dengan “Smart SLAM” (Smart Simple Learning Assesment Using Moodle)

b. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diujikan berdampak pada nilai rata-rata hasil ujian yang masih rendah.
2. Tingkat penguasaan teknologi informasi pada peserta didik masih rendah disebabkan belum terbiasa dengan sistem ujian berbasis komputer.
3. Masih perlu adanya bentuk upaya dari sekolah untuk meningkatkan rata-rata nilai ujian dengan penerapan assesmen berbasis komputer secara berkesinambungan.

c. Rumusan Masalah

1. Upaya apa yang dapat dilakukan oleh SMP Negeri 10 Kota Madiun untuk meningkatkan rata-rata nilai ujian nasional ?
2. Sistem penilaian apa yang sesuai diterapkan di SMP Negeri 10 Kota Madiun dalam pembiasaan assesmen berbasis komputer ?
3. Bagaimana Smart Slam di diterapkan dalam assesmen di SMP Negeri 10 Kota Madiun ?

d. Tujuan

1. Dapat menjelaskan upaya penerapan Best Practice Smart Slam dalam meningkatkan rata-rata nilai ujian nasional pada SMP Negeri 10 Kota Madiun.
2. Penggunaan CMS Moodle sebagai sistem penilaian berbasis ICT yang cerdas dan simple.

3. Mengetahui dampak dari diterapkannya sistem asesmen berbasis komputer di SMPN 10 Kota Madiun dengan melaksanakan Best Practice Smart Slam.

A. KAJIAN TEORI

a. E-learning, Smart Learning dan Pendidikan Abad 21

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan sudah menjadi hal yang lumrah di abad modern saat ini. Penggunaan komputer sebagai alat/tool dalam proses pembelajaran sudah umum digunakan pada semua lini pendidikan dari tingkat dasar, menengah bahkan sampai dengan perguruan tinggi. Bahkan sejak diterbitkannya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi, menuntut kalangan akademisi untuk melakukan inovasi terkait dengan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran. Begitupun pendidikan ditingkat Dasar dan Menengah saat ini juga dituntut untuk menerapkan keterampilan abad 21 yaitu :

(1) life and career skills, (2) learning and innovation skills, dan (3) Information media and technology skills.

Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan pengetahuan abad 21/21st century knowledge-skills rainbow (Trilling dan Fadel, 2009).

Gb.1: Pelangi Keterampilan-Pengetahuan Abad 21

Sumber : Trilling dan Fadel (2009)

Pengembangan pendukung pencapaian pendidikan abad 21 tersebut di atas dikembangkan framework seperti pada gambar 2 berikut ini.

Gb. 2. Hasil Pendidikan Abad 21 & Sistem Pendukung

Unsur-unsur yang diuraikan di bawah ini adalah standar yang diperlukan untuk memastikan peserta didik memiliki penguasaan keterampilan-pengetahuan abad ke-21, yaitu :

- 1). Standarisasi penilaian,
- 2). kurikulum,
- 3). Pengembangan profesionalisme pendidik
- 4). Pembelajaran inovatif

Lebih lanjut pendidikan abad 21 ini secara istilah sering orang keliru dalam penafsiran yang lebih sempit, walaupun itu bukan sebuah kesalahan akan tetapi menjadi rancu dengan pengertian yang dimaksud diatas. Pengertian tentang pendidikan abad 21 sering diungkapkan secara lugas dengan istilah e-learning. E-learning sebenarnya adalah bagian dari abad 21 itu sendiri dimana unsur *Information Media and Technology Skills* terdapat didalamnya. Unsur Media Informasi dan Teknologi memegang peranan penting dalam pendidikan abad 21.

Menurut Dahiya (2012) *E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Menurut Praeska (2011), *e-learning* merupakan sebuah cara baru proses belajar dan mengajar. *E-learning* sebuah dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *Elearning* memudahkan peserta didik dan pengajar dalam berinteraksi. Waller and Wilson (2001) mengungkapkan bahwa pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an. Istilah *e-learning* banyak memiliki arti karena bermacam penggunaan *elearning* saat ini. Pada dasarnya, *e-learning* memiliki dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara *on line*.

Dengan kata lain pendidikan abad 21 dalam implementasinya menggunakan E-Learning sebagai salah satu pilihan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Dengan E-Learning ini sangat memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bersifat “Virtual” atau “Maya”, dan bahkan kedudukan guru/pendidik sebagai bagian penting dari proses pembelajaran telah tergantikan oleh Media Informasi. Secara virtual perangkat teknologi informasi mampu memberikan presentasi, instruksi, simulasi seakan transfer knowledge tidak dilakukan oleh seorang guru/pendidik. Hubungan antara guru/pendidik dengan siswa/peserta didikpun sudah tidak lagi dibatasi dengan ruang dan waktu. Microsoft Corporation mengangkat pembelajaran E-Learning ini dalam sebuah kegiatan dengan platform *Hack The Classroom* pada tahun 2016 dan 2017. Karenanya pembelajaran dengan menerapkan standar pendidikan abad 21 bisa disebut sebagai “Smart Learning”.

Assesment Of Learning

Assessment of learning merupakan penilaian yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Proses pembelajaran selesai tidak selalu terjadi di akhir tahun atau di akhir peserta didik menyelesaikan pendidikan pada jenjang tertentu. Setiap pendidik melakukan penilaian yang dimaksudkan untuk memberikan pengakuan terhadap pencapaian hasil belajar setelah proses pembelajaran selesai, berarti pendidik tersebut melakukan *assessment of learnin*. Ujian Nasional, ujian sekolah/madrasah, dan berbagai bentuk penilaian sumatif merupakan *assessment of learning* (penilaian hasil belajar).

Assessment for learning dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan biasanya digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan proses belajar mengajar. Dengan *Assessment for learning* pendidik dapat memberikan umpan balik terhadap proses belajar peserta didik, memantau kemajuan, dan menentukan kemajuan belajarnya. *Assessment for learning* juga dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan performan dalam memfasilitasi peserta didik. Berbagai bentuk penilaian

formatif, misalnya tugas, presentasi, proyek, termasuk kuis merupakan contoh-contoh *assessment for learning* (penilaian untuk proses belajar).

Penilaian harus memberikan hasil yang dapat diterima oleh semua pihak, baik yang dinilai, yang menilai, maupun pihak lain yang akan menggunakan hasil penilaian tersebut. Hasil penilaian akan akurat bila instrumen yang digunakan untuk menilai, proses penilaian, analisis hasil penilaian, dan objektivitas penilai dapat dipertanggungjawabkan. Untuk itu perlu dirumuskan prinsip-prinsip penilaian yang dapat menjaga agar orientasi penilaian tetap pada *framework* atau rel yang telah ditetapkan. Penilaian harus memperhatikan prinsip-prinsip berikut : Sahih, Objektif, adil, Terpadu, Terbuka, Menyeluruh dan Berkesinambungan, Sistematis, Beracuan kriteria, akuntabel

E-Assessment

Definisi E-Assesment JISC (2007) : *e-Assessment is the end-to-end electronic assessment processes where ICT is used for the presentation of assessment activity, and the recording of responses. This includes the end-to-end assessment process from the perspective of learners, tutors, learning establishments, awarding bodies and regulators, and the general public.* (E-Assesment adalah, Proses penilaian elektronik dimana ICT dipakai untuk mempresentasikan aktivitas penilaian, dan menyimpan semua jawaban dan tanggapan. Ini mencakup proses penilaian dari sudut pandang peserta didik, pendidik, lembaga pendidikan, badan penghargaan dan pengatur, dan masyarakat umum).

E-Assesment mempunyai kelebihan yaitu : Interaktif, RealTime, Fleksibel, Efisiensi waktu dan ketepatan koreksi, memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung, memungkinkan random soal dan acak soal sehingga soal yang diberikan bervariasi, terjaganya data yang tersimpan, Penghematan bahan baku kertas (Paperless Efesienly).

E-Assesment menjadi pilihan bagi setiap guru/pendidik untuk menerapkan e-learning secara utuh, ataupun sebagai alternatif sistem penilaian untuk memudahkan guru/pendidik dalam memberikan penilaian secara cepat, tepat dan efisien dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip assesmen, agar penerapan e-assesment ini tidak menjadi alat penghambat bagi siswa untuk mengetahui tingkat penguasaannya pada mata pelajaran yang diajarkan oleh guru/pendidik, dan dari sisi guru/pendidik bisa menjadi alat yang tepat, cepat dan efisien yang dapat digunakan sebagai pertanggungjawabn guru/pendidik sebagai hasil dari progres pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk selanjutnya menjadi bahan analysis guna meningkatkan mutu pembelajaran yang dilaksanakan.

b. CMS Moodle

Moodle diciptakan oleh Martin Dougiamas, seorang pengajar dan pakar computer, yang menghabiskan banyak waktu untuk mendukung pengembangan CMS di sebuah universitas di Perth, Australia. Course Management System (CMS) adalah sebuah aplikasi/perangkat lunak berbasis web. Aplikasi ini berjalan dengan menggunakan server yang dapat diakses menggunakan web browser , seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, dan lain-lain. Server CMS ini biasanya dibangun dengan menggunakan software open sources di beberapa universitas atau institusi yang memilikinya dan bisa diakses di mana saja. Sebagai fitur dasar, CMS dapat membantu guru/pendidik/dosen untuk membuat pembelajaran di web dan menyediakan akses kepada peserta didik/siswa/mahasiswa. CMS mempunyai tool dan fitur yang beragam untuk membantu membuat perkuliahan yang efektif, seperti : upload bahan pelajaran, diskusi secara online melalui forum dan chat, memberikan quiz dan survey ke siswa, memberikan tugas dan *review* nya, dan mencatat nilai pelajaran.

Moodle dapat diterapkan sebagai Smart Simple Learning Assesment, karena berbagai fasilitas terkait dengan assesment mudah digunakan/simple, Moodle bisa dipakai oleh siapa saja (open source program), memungkinkan terjadinya integrasi pengguna karena berbasis web, fitur yang ditawarkan lengkap untuk pembelajaran elektronik ataupun jarak jauh (e-learning). E-Assesment sangat mungkin dilakukan dengan menggunakan CMS Moodle ini kemudahan-kemudahan yang ditawarkan diantaranya : Interaktif, RealTime, Fleksibel, Efisiensi waktu dan ketepatan koreksi, memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung, memungkinkan random soal dan acak soal sehingga soal yang diberikan bervariasi, terjaganya data yang tersimpan dan seorang pengajar/guru/pendidik/dosen tidak perlu membuat sourcecode untuk mengelola dan membangun web dikarenakan CMS Moodle dapat digunakan siapa saja (Open Source Program).

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

a). Strategi

Penerapan “Smart SLAM” pada SMP Negeri 10 Kota Madiun menggunakan strategi “Coaching and Practice”. Coaching dilakukan untuk menanamkan kepada sekelompok guru/pendidik agar memahami, melakukan, menganalisa dan akhirnya menerapkan model atau sistem yang akan diterapkan dalam Smart SLAM. Dan akhirnya secara mandiri dan berkesinambungan guru/pendidik akan menerapkan Smart SLAM ini dalam setiap bagian proses KBM yang dilaksanakan. Practice dilakukan agar guru/pendidik melakukan praktik langsung terkait dengan penggunaan sistem (program/aplikasi) bantuan/utility untuk penyusunan soal, dan menerapkan e-assesment dengan cara memasukkan hasil penyusunan soal tersebut kedalam sistem akhir (CMS MOODLE).

Hasil dari Coaching and Practice selanjutnya dilakukan evaluasi, terkait dengan kendala dan hambatan dari penggunaan sistem. Selanjutnya dilakukan tindak lanjut sebagai

perbaikan dari hasil evaluasi tersebut. Setelah serangkaian proses tindak lanjut dilakukan sistem ditetapkan untuk digunakan sebagai e-assesment.

b).Tahapan

Serangkaian tahapan kegiatan Best Practice Smart SLAM dijabarkan sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan Smart SLAM

Analisa dilakukan dengan praktik kecil penggunaan 2 jenis sistem e-assesment dan diujicobakan kepada sekelompok guru/pendidik mata pelajaran tertentu. Selanjutnya dilakukan observasi terhadap tingkat kemampuan dan kepuasan responden yang terdiri dari guru/pendidik dan siswa/peserta didik. dua sistem yang digunakan adalah : CMS Moodle 3.0.1 dan SKACI ITB, dengan pertimbangan bahwa keduanya adalah merupakan e-learning sistem berbasis web dengan beberapa kelebihan dan kekurangan.

Berikut ini analisa dari SKACI ITB dan CMS Moodle 3.0.1 :

a. SKACI ITB

SKACI Smart Education adalah layanan kegiatan pembelajaran secara daring yang lebih memudahkan semua pemangku kepentingan pendidikan dalam melaksanakan kegiatannya, khususnya guru, murid, dan sekolah. Dikembangkan oleh Tim CSC-ITB bersama SKACI Foundation atas masukan dan arahan ratusan guru terbaik di Jawa Barat, dengan menggabungkan fitur-fitur unggulan dari berbagai sistem daring yang ada saat ini, sistem ISS-SKACI ini menyediakan alur kerja yang sederhana, dengan tetap fokus agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. (*sumber* : <http://smpn10madiun.skaci.id/>)

SMP Negeri 10 adalah salah satu sekolah menengah pertama yang telah mendapatkan domain dari SKACI ITB, melalui program yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan sebagai salah satu penerapan ICT pembelajaran. Program ini diterima oleh SMP Negeri 10 Kota Madiun pada akhir tahun 2017 dengan nama program “Pengadaan Peralatan Laboratorium Komputer SMP Pada Direktorat Pembinaan SMP, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan tahun 2017”. Sebagai e-learning SKACI memiliki beberapa fitur, diantaranya :

- a. Management User
- b. Management Perangkat Pembelajaran berupa RPP dan Sumber Belajar.
- c. Management Mata Pelajaran
- d. Management Ujian/Test
- e. Komunikasi dan Informasi Pengguna (Catting dan Publikasi)
- f. Komunikasi antara Guru dengan siswa ataupun antar sekolah dan group.
- g. Memungkinkan berbagi sumber belajar dan bahan ajar

Lebih lanjut terkait dengan Manajemen Ujian/Test SKACI menawarkan kemudahan bagi penggunaanya, diantaranya :

- a. Fitur soal yang beragam :
- b. Memungkinkan Copy Paste Soal dari Ms. Word
- c. Memungkinkan Copy Paste Rumus dari Ms. Word
- d. Menyimpan hasil evaluasi dalam bentuk Spreadsheet/Ms. Excel

- e. Menganalisa tingkat penguasaan materi
- f. Fitur anti Joki dan anti Nyontek

Beberapa hal yang menjadi catatan dari hasil sosialisasi dan implementasi program kepada guru/pendidik kelas VII, VIII, dan IX, serta siswa/peserta didik pada satu rombongan belajar kelas VIII dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut :

Pernyataan / Pertanyaan	Ya	Tdk
Apakah Bapak/ibu pernah mendapatkan sosialisasi penggunaan domain skaci sekolah untuk pembelajaran	29	8
Apakah Bapak/Ibu guru mengetahui apa yang dimaksud dengan Skaci	29	8
Apakah Bapak/Ibu mengetahui manfaat dari skaci	10	27
Apakah Bapak/Ibu sudah mengerti cara melakukan akses domain skaci pada sekolah kita	5	32
Apakah Bapak/Ibu mengetahui cara melakukan registrasi untuk menjadi member sebagai teacher pada skaci	4	33
Apakah Bapak/Ibu sudah pernah melakukan registrasi untuk menjadi member sebagai teacher pada skaci	4	33
Jika bapak/ibu telah melakukan registrasi fasilitas/fitur apa yang telah bapak/ibu manfaatkan		
a. Media Sosial	4	-
b. Membuat Materi/Dokumen	2	2
d. Memasukkan siswa/peserta didik sebagai member/kelas	1	3
e. Membuat Soal untuk test/ujian	-	4
Kendala apa yang menjadikan alasan bapak/ibu tidak melakukan tindak lanjut menggunakan skaci		
a. Tidak mempunyai komputer/notebook	20	
b. Tidak mempunyai data untuk akses internet	13	
c. Tidak ada waktu yang cukup untuk memanfaatkan fasilitas yang dimiliki sekolah	11	
d. Alasan lainnya.....	2	

Tabel 1 : Respon guru/pendidik pada pemanfaatan skaci

Pernyataan / Pertanyaan	Ya	Tdk
Pernah mendapatkan sosialisasi penggunaan domain skaci sekolah untuk pembelajaran	95	-
Mengetahui apa yang dimaksud dengan Skaci	45	50
Mengetahui manfaat dari skaci	45	50
Mengerti cara melakukan akses domain skaci pada sekolah kita	33	62
Mengetahui cara melakukan registrasi untuk menjadi member sebagai pada skaci	33	62
Sudah pernah melakukan registrasi untuk menjadi member sebagai student pada skaci	33	62

Tabel 2 : Respon siswa/peserta didik pada pemanfaatan skaci

Berdasarkan dua tabel diatas diperoleh data bahwa tingkat respon guru/pendidik dan siswa/peserta didik masih rendah dengan beberapa alasan dan kemungkinan adanya kendala dan hambatan, diantaranya :

- 1) Masih rendahnya pemahaman guru/pendidik dan siswa/peserta didik terhadap manfaat penggunaan e-learning menggunakan skaci.
- 2) Secara umum guru/pendidik dan peserta didik masih belum melakukan registrasi dengan kendala data internet serta fasilitas yang dimiliki.
- 3) Waktu yang tidak cukup jika dirapkan secara klasikal dengan memanfaatkan laboratorium komputer.
- 4) Belum tersedianya akses internet yang stabil di sekolah menyebabkan lambatnya akses internet.

b. CMS MOODLE

Course Management System (CMS) adalah sebuah aplikasi/ perangkat lunak berbasis web. Aplikasi ini berjalan diatas server yang dapat diakses menggunakan web browser , seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, dan browser lainnya. Server CMS ini biasanya ada di sekolah, universitas atau institusi yang memilikinya dan bisa diakses di mana saja dengan menggunakan Intranet, Internet atau sekedar sharing melalui jaringan lokal (Local Area Network/LAN). CMS mempunyai tool dan fitur yang beragam untuk membantu membuat perkuliahan/pembelajaran yang efektif, seperti : upload bahan kuliah/bahan ajar, diskusi secara online melalui forum dan chat, memberikan quiz dan survey ke siswa, memberikan tugas dan me review nya, dan mencatat nilai hasil test/ujian. Secara singkat fitur fitur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Uploading bahan pelajaran
2. Forum dan Chat
3. Quiz dan Survey
4. Pengumpulan dan Review Assignment/Tugas
5. Penyimpanan Nilai
6. Dan fitur lainnya yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna

Terkait pemanfaatan Moodle sebagai media yang digunakan sebagai e-assesment, dapat dilakukan dengan pemanfaatan fitur Quiz atau Survey. Seperti pada e-learning yang lainnya yang berbasis web pembuatan Quiz atau Survey pada Moodle juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Quiz merupakan sebuah modul pada moodle yang memungkinkan guru/pendidik untuk melakukan penilaian/assessment terhadap performa siswa/peserta didik sebagai bagian dari proses pembelajaran. Quiz memiliki dua komponen utama yaitu quiz body dan questions pool. Quiz body merupakan tempat/penampung dari berbagai jenis pertanyaan yang berasal questions pool. Quiz body merupakan bagian yang digunakan oleh siswa/peserta didik pada saat proses penilaian dilakukan.

Beberapa fitur yang terkait dengan management quiz pada moodle adalah sebagai berikut :

1. Fitur model dan type soal yang beragam : Multiple choice, True/False, Matching, Short answer, Numerical, Essay, Calculated, Calculated multichoice, Calculated simple, Drag and drop into text, Drag and drop markers, Drag and drop onto image, Embedded answer dan lain-lain.
2. Fitur export import soal kedalam bank soal yang berasal dari moodle ataupun tool lainnya (examview tool).
3. Fitur acak soal random untuk paket soal dan acak soal dan jawaban (Shuffle)
4. Fitur Enroll User agar siswa dapat mengikuti quiz
5. Fitur record hasil nilai dalam berbagai format : excel spreadsheet, OpenDocument Spreadsheet, Tab separated values text file, Comma separated values text file dan Unpaged XHTML document.

Setelah dilakukannya kegiatan sosialisasi dan coaching terhadap guru/pendidik diperoleh respon yang positif data sebagai berikut.

Pernyataan / Pertanyaan	Ya	Tdk
Apakah Bapak/ibu pernah mendapatkan sosialisasi penggunaan moodle untuk e-asesmen	36	2
Apakah Bapak/Ibu guru mengetahui apa yang dimaksud dengan moodle	36	2
Apakah Bapak/Ibu mengetahui manfaat dari moodle	29	9
Apakah Bapak/Ibu sudah mengerti cara membuat quiz/ujian/test menggunakan moodle	22	16
Apakah Bapak/Ibu sudah pernah membuat quiz/ujian/test menggunakan moodle	22	16
Apakah Bapak/Ibu sudah pernah membuat quiz/ujian/test menggunakan tool/sistem diluar moodle (ms. Word, Examview)	22	16

Tabel 3 : Respon guru/pendidik pada pemanfaatan moodle

Beberapa kendala dan hambatan yang terjadi pada saat penerapan Skaci tidak muncul pada Moodle. Hal ini disebabkan beberapa kendala tersebut mampu diatasi dengan dengan memaksimalkan perangkat komputer yang terdapat disekolah, penerapan offline/jaringan lokal, penggunaan server dan pemakaian tool dari sistem diluar moodle untuk menyusun soal secara offline.

Dengan demikian maka penggunaan e-assesment dengan pilihan diatas dapat disimpulkan :

1. Keduanya sama-sama memiliki kelebihan dalam hal pengelolaan ujian/kuis
2. Fitur-fitur yang ditawarkan kedua sistem tersebut mendekati sama, karena model soal yang beragam belum tentu digunakan semuanya oleh guru/pendidik dalam memberikan evaluasi/assesment.
3. Kedua sistem sama-sama berbasis web akan tetapi moodle lebih flexible/simple dalam penerapannya.
4. Kedua sistem sama-sama menggunakan server akan tetapi untuk moodle bisa memanfaatkan server lokal sebagai server utama, sedangkan moodle harus tergantung pada pengembang sistem secara online.
5. Kecepatan akses moodle tidak terpengaruh dengan banwidit internet, skaci masih membutuhkan data akses internet yang besar.
6. Moodle dapat dijadikan alternatif dan solusi e-assesment untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai e-learning di SMP Negeri 10 Kota Madiun. Sedangkan skaci bisa dijadikan referensi sistem yang masih membutuhkan waktu, peningkatan mutu sdm pengguna, serta pemenuhan syarat terhadap kecepatan akses internet, untuk dikembangkan dan digunakan sebagai e-learning secara maya dan virtual learning di masa yang akan datang.

2. *Pembentukan Tim Best Practice Smart SLAM*

Tim Best Practice Smart SLAM terdiri dari : Kepala Sekolah selaku penanggungjawab program, Pengelola lab (dari guru TIK) selaku penanggung jawab teknis dan sistem, wakil kepala bidang Kurikulum sebagai koordinator penyusun soal, Anggota terdiri dari perwakilan masing-masing mata pelajaran.

3. *Instalasi Sistem (Moodle 3.0.1 menggunakan xampp)*

Pengelola selaku penanggungjawan teknis dan sistem bersama dengan tim dan anggota lainnya melaksanakan kegiatan instalasi sistem pada lab komputer yang akan digunakan sebagai fasilitas guru/pendidik dan siswa/peserta didik dalam implementasi Moodle sebagai e-assesment.

Hal-hal yang dipersiapkan dan dikelola untuk dilakukan instalasi adalah sebagai berikut :

- a. 1 unit komputer Server 16 GB RAM, dengan processor Intel Pentium XEON
- b. 85 unit komputer Client
- c. Instalasi Moodle dan Xampp pada server
- d. Instalasi jaringan dengan melakukan sharing program
- e. Instalasi eXambro guna memudahkan akses pengguna

4. *Pelaksanaan Sosialisasi Smart SLAM*

Sosialisasi dilaksanakan untuk memberikan pengertian dan pemahaman kepada guru/pendidik terutama terhadap tugas-tugas yang akan dilaksanakan jika akan menerapkan e-assesment menggunakan moodle, dalam bentuk presentasi tutorial program. Demikian juga sosialisasi kepada siswa/peserta didik dengan menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan untuk mengikuti tes/ujian dengan menggunakan Moodle, serta pembagian ruang dan sesi ujian.

5. *Coaching Smart SLAM*

Coaching dilakukan pada guru/pendidik untuk menggunakan sistem penyusun soal memakai Microsoft word dan Examview 6.2 sebagai tool untuk mengubah file dari bentuk tif menjadi bnk dan blackboard.

6. *Practice Smart SLAM*

Penerapan Moodle sebagai e-assesment dibuat dengan terjadwal pada Ujian/Ulangan Akhir Smester untuk siswa kelas IX serta penerapan Moodle untuk Tryout UNBK.

7. *Evaluasi Smart SLAM*

Evaluasi dilakukan untuk mengurangi adanya error atau kesalahan dalam penerapan e-assesment menggunakan Moodle, terutama pada penyusunan soal yang masih belum sesuai dengan kisi-kisi dan tampilan.

8. *Tindak Lanjut Hasil Evaluasi Smart SLAM*

Sebagai tindak lanjut e-assesment dengan menggunakan Moodle juga diterapkan lebih luas penggunaannya untuk kegiatan Tryout setingkat MKKS dan Dinas Pendidikan.

9. Penerapan Smart SLAM

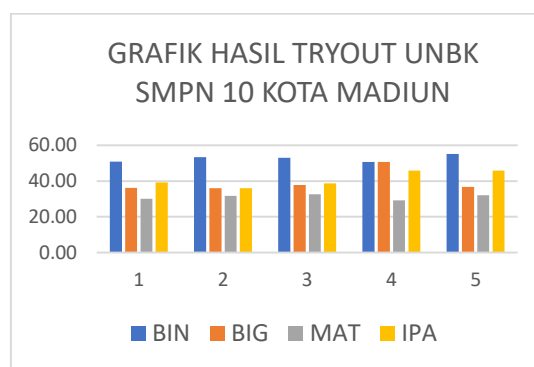
Diharapkan setelah teruji sistem e-assesment dengan moodle “Smart SLAM” ini maka secara berkala dan berkelanjutan “Smart SLAM” ini digunakan sebagai Best Practice pada SMP Negeri 10 Kota Madiun pada semua tingkatan/kelas (kelas V, VIII dan IX) untuk semua mata pelajaran.

c). Dampak

Setelah diterapkannya “Smart SLAM” sebagai Best Practice mempunyai dampak sebagai berikut :

1. Bagi guru/pendidik :
 - a. Terjadinya perubahan pola pikir guru/pendidik terhadap penggunaan ICT sebagai alat bantu mereka membuat soal, dari berbasis kertas menjadi berbasis komputer.
 - b. Sebagian besar guru telah mampu membuat soal berbasis ICT (e-assesment), dengan menggunakan Ms. Word dan Examview.
 - c. Sebagian besar guru telah mampu memanfaatkan hasil Ujian dalam bentuk Spreadsheet dan digunakan sebagai arsip, laporan serta analysis tingkat penguasaan siswa/peserta didik terhadap mata pelajaran yang mereka ampu.
 - d. Sebagian besar guru telah merasakan mafaat penggunaan moodle sebagai e-assesment terutama sebagai perangkat bantu penilaian yang cerdas/smart dan sederhana/simple serta adanya penghematan dan efisiensi waktu.
2. Bagi siswa/peserta didik :
 - a. Mengubah pola pikir siswa terhadap cara mengerjakan soal yang sebelumnya berbasis kertas dan pulpen menjadi berbasis komputer.
 - b. Meningkatnya Integritas siswa/peserta didik dalam mengerjakan soal.
 - c. Meningkatnya hasil belajar ditunjukkan oleh progres yang terjadi pada setiap tryout terutama untuk 4 mata pelajaran UNBK.

Gb.3 : Grafik nilai rata-rata Ujian Nasional tahun 2015 s.d 2017



Gb. 4 : Grafik nilai rata-rata Tryout Ujian Nasional

d).Kendala dan Hambatan

Kendala dan hambatan yang terjadi pada penerapan Best Practice “Smart SLAM” ini diantaranya :

1. Masih ada sebagian guru/pendidik yang belum menyadari pentingnya penerapan e-assesment sebagai bagian dari konsekuensi diterapkannya ICT dalam pembelajaran dan sistem Ujian Nasional.
2. Masih ada guru/pendidik yang belum mampu mengoperasikan komputer, sehingga pada saat proses penyusunan soal menyerahkan kepada guru atau orang lain.
3. Pola pikir siswa/peserta didik dalam menggunakan ujian berbasis komputer belum sepenuhnya terbangun.
4. Kemampuan/penguasaan materi ujian sebagian besar siswa/peserta didik masih kurang sehingga hasil nilai rata-rata tidak terlihat signifikan.
5. Listrik sebagai sumberdaya arus utama untuk komputer server dan client masih sering padam karena kapasitas yang kurang.

C. SIMPULAN

1. “Smart SLAM” adalah istilah yang digunakan untuk best practice “Smart Simple Learning Assesment Using Moodle”, yang diterapkan di SMP Negeri 10 Kota Madiun sebagai bentuk upaya sekolah untuk meningkatkan mutu hasil nilai rata-rata Ujian Nasional berbasis Komputer.
2. E-asessment dengan menggunakan Moodle 3.0.1 merupakan pilihan program yang cerdas dan simple yang dapat digunakan dan dikembangkan sebagai tool dan media e-learning dengan beberapa fitur dan kemudahan yang ditawarkan menjadi pilihan tepat bagi SMP Negeri 10 Kota Madiun untuk dalam upayanya meningkatkan prestasi siswa/peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp.132-135.
- Huitt, B., Hummel, J., & Kaeck, D. (2001). Assessment, measurement, evaluation, and research. <http://www.edpsycinteractive.org/topics/intro/sciknow.html>, diunduh di Madiun, 16 April 2018.
- Hamdan, Panduan Teknis Tryout CBT UBK SMP Kota Madiun Tahun 2018 Berbasis ICT Menggunakan Moodle, Madiun 2018.
- JISC (2007), Effective Practice with e-Assessment, <http://www.jisc.ac.uk/media/documents/themes/elearning/effpraceassess.pdf>, diunduh di Madiun, 17 April 2018.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, [Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk Sekolah Menengah Pertama, Jakarta 2016.](#)
- Kizlik, B. (2018). Measurement, Assessment, and Evaluation in Education. <http://www.adprima.com/measurement.htm>, diunduh di Madiun, 16 April 2018.
- Praeska, Febrianto. (2011). Pembuatan Website *E-learning* untuk SMP Negeri 2 Sumberlawang Sragen. <http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi%2007.11.1531.pdf>, Naskah Publikasi. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, diunduh di Madiun, 17 April 2018.
- Trilling, Bernie and Fadel, Charles (2009) 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times, John Wiley & Sons, 978-0-47-055362-6.
- Universitas Atmajaya (2018), Pengantar Moodle, <http://kuliah.uajy.ac.id/ManualE-Learning.pdf>, diunduh di Madiun, 17 April 2018.
- Wiwin Hartanto (2018). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/download/3438/2696/>, diunduh pada di Madiun, 17 April 2018.
- Yana. (2013). Pendidikan Abad 21. <http://yana.staf.upi.edu/2015/10/11/pendidikan-abad-21/>, diunduh di Madiun, 11 April 2018.

Penerapan Aplikasi Plickers untuk Mempermudah Proses Penilaian Pembelajaran di Kelas VI SDN 175 Kawarasan Tahun 2018

Harman

SDN 175 Kawarasan Kabupaten Luwu Timur
Propinsi Sulawesi Selatan

armanlutim15333@gmail.com

ABSTRAK

Penerapan Aplikasi Plickers untuk Mempermudah Proses Penilaian Pembelajaran di Kelas VI SDN 175 Kawarasan Tahun 2018, Harman, armanlutim15333@gmail.com. Penilaian yang dilakukan oleh seorang pendidik harus berkelanjutan untuk melihat proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik sesuai pasal 4 ayat 1 Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Salah satu prinsip penilaian yang harus diterapkan adalah menyeluruh dan berkesinambungan, artinya mencakup seluruh aspek kompetensi untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Aspek yang dinilai mencakup kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Namun pada kenyataannya, pendidik masih belum mampu untuk melaksanakan penilaian secara menyeluruh dan berkesinambungan. Pendidik hanya fokus melakukan penilaian kognitif dan mengabaikan penilaian psikomotor dan afektif peserta didik. Selain itu, pendidik juga sering tertutup dalam menilai peserta didik. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini peneliti menggunakan 2 siklus yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini adalah aplikasi Plickers sangat mempermudah proses penilaian pembelajaran ditunjukkan dengan peningkatan dari 68,33% menjadi 86,11% respon peserta didik. Simpulan penelitian ini adalah dengan menggunakan aplikasi Plickers dapat mempermudah pendidik untuk melakukan penilaian secara menyeluruh dan berkesinambungan sehingga penggunaan waktu penilaian lebih efektif dan efisien.

Kata kunci : *Plickers, mempermudah, penilaian.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Penilaian adalah suatu kegiatan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian merupakan suatu hal yang tidak terpisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dimaksudkan untuk melihat capaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, penilaian kepada peserta didik juga dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengajar. Di dalam Permendikbud nomor 23 Tahun 2016 tentang Sistem Penilaian Pendidikan dijelaskan bahwa penilaian adalah suatu proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Yusuf (2017 : 15) mengemukakan bahwa penilaian dalam pembelajaran diartikan sebagai proses pengumpulan informasi secara sistematis (termasuk menginterpretasikan dan

pencatatan serta penggunaan informasi) tentang berbagai komponeen pembelajaran untuk mengetahui karakteristik komponen pembelajaran, kekuatan dan kelemahannya, proses pelaksanaan, dan hasil yang dicapai sesuai dengan aturan. Tujuan penilaian menurut Maudiarti (2015 : 70-71) adalah untuk meningkatkan mutu KBM itu sendiri. Penilaian KBM dapat diterapkan terhadap seluruh komponen yang ada seperti media dan sumber belajar, metode dan bahan ajar. Tujuan penilaian dalam proses pembelajaran adalah untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Dalam melakukan penilaian proses pembelajaran harus sesuai prosedur yang telah di atur di dalam Permendikbud nomor 23 Tahun 2016. Sebelum melakukan penilaian, seorang pendidik terlebih dahulu menetapkan kriteria ketuntasan minimal, menyusun instrumen penilaian, membuat pedoman penskoran, dan melakukan analisis terhadap kualitas instrumen yang telah disusun. Instrumen penilaian yang dibuat oleh pendidik boleh dalam bentuk tes, pengamatan, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk yang lain sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Namun pada kenyataannya di lapangan masih ditemukan pendidik yang melaksanakan penilaian dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Masih ada pendidik yang belum menetapkan kriteria ketuntasan minimal namun telah melakukan penilaian. Hal ini disebabkan karena pendidik masih kurang paham dalam penetapan kriteria ketuntasan minimal tersebut. Di lapangan juga masih ditemukan pendidik yang hanya memberi nilai hasil belajar peserta didik tanpa melalui pedoman penskoran. Hasil belajar peserta didik hanya diberikan tanda benar atau salah.

Penilaian dalam proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan prinsip yang jelas sebagai landasan. Prinsip yang dimaksud berarti rambu-rambu atau pedoman yang penting diperhatikan oleh pendidik dalam melakukan penilaian. Berdasarkan Permendikbud nomor 23 Tahun 2016 ada 9 prinsip penilaian yang perlu diperhatikan yaitu shahih, objektif, adil, terpadu, terbuka, menyeluruh dan berkesinambungan, sistematis, beracuan kriteria, serta akuntabel. 9 prinsip tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Namun pada kenyataannya, masih banyak pendidik yang tidak mentaati prinsip-prinsip penilaian yang telah di tentukan. Pendidik biasanya hanya fokus pada salah satu prinsip saja dan mengabaikan prinsip yang lain. Bahkan ada pendidikan yang mengabaikan prinsip-prinsip tersebut. Realita di lapangan masih ditemukan pendidik yang menilai sesuka hati tanpa mengindahkan prinsip penilaian. Masih ada pendidik yang menilai secara subjektifitas, tergantung pada kedekatan pendidik tersebut dengan peserta didiknya. Bahkan ada pendidik yang tidak menilai hasil belajar peserta didiknya. Setelah memberikan ulangan kepada peserta didik, hasil ulangannya tidak diperiksa atau diberi nilai.

Selain itu, dilapangan juga masih ditemukan guru yang tidak akuntabel dalam melakukan penilaian. Penilaian yang mereka lakukan terhadap peserta didik tidak dapat mereka pertanggungjawabkan, baik dari segi mekanisme, prosedur, teknik maupun hasilnya. Misalnya peserta didik memperoleh nilai 90 tidak dapat dibuktikan dari mana mereka dapatkan nilai itu. Tidak ada bukti penilaian mulai dari penilaian harian, tengah semester, dan akhir semester. Semua realita di atas peneliti temukan pada saat melakukan pendampingan guru sasaran implemementasi Kurikulum 2013 tahun 2017 di tempat tugas peneliti.

Oleh karena itu, peneliti menyusun suatu penelitian yang terkait dengan penilaian dalam proses pembelajaran. Peneliti berupaya mengaitkan antara teknologi dengan kegiatan penilaian tersebut. Hal ini diharapkan dapat mempermudah pendidik

dalam melaksanakan proses penilaian dengan sesuai prosedur dan prinsip-prinsip penilaian yang telah ditetapkan dalam Permendikbud nomor 23 Tahun 2016. Penelitian ini berjudul “Penerapan Aplikasi Plickers untuk Mempermudah Proses Penilaian Pembelajaran di Kelas VI SDN 175 Kawarasan Tahun 2018”. Penelitian ini menitikberatkan pada penerapan aplikasi *Plickers* saat melakukan penilaian hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi ini, pendidik dituntut untuk melakukan penilaian sesuai dengan prosedur penilaian dengan tepat. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi ini, dapat memenuhi prinsip-prinsip penilaian yang shahih, objektif, adil, terpadu, terbuka, menyeluruh dan berkesinambungan, sistematis, beracuan kriteria, serta akuntabel.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan aplikasi Plickers pada proses penilaian pembelajaran di kelas VI SDN 175 Kawarasan Tahun 2018?
2. Bagaimana dampak aplikasi Plickers terhadap proses penilaian pembelajaran di kelas VI SDN 175 Kawarasan Tahun 2018?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk melihat proses penerapan aplikasi Plickers pada proses penilaian pembelajaran di kelas VI SDN 175 Kawarasan Tahun 2018.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi Plickers terhadap proses penilaian pembelajaran di kelas VI SDN 175 Kawarasan Tahun 2018

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Penelitian Tindakan Kelas

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Hanifah (2014 : 17) tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah: a) Planing (rencana) merupakan tahapan awal yang harus dilakukan guru sebelum melakukan sesuatu; b) Action (tindakan) merupakan penerapan dari perencanaan yang telah dibuat; c) Observation (pengamatan) berfungsi melihat pengaruh-pengaruh yang diakibatkan oleh tindakan dalam kelas;d) Reflection (refleksi) meliputi kegiatan analisis, sintesis, penafsiran (penginterpretasian), menjelaskan dan menyimpulkan.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di SDN 175 Kawarasan yang beralamat di Jalan Andi Lebbi Kelurahan Tomoni Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur Propinsi Sulawesi Selatan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI A yang berjumlah 36 orang yang terdiri 18 orang laki-laki dan 18 orang perempuan.

Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Pada kegiatan ini, peneliti mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penilaian yaitu :

- a. Membuat akun di situs www.plickers.com dan memasang aplikasi di smarphone
- b. Membuat kelas di dalam akun yang telah dibuat
- c. Menentukan indikator soal
- d. Menyusun soal
- e. Mencetak kode masing-masing peserta didik

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini, pelaksanaan penilaian menggunakan aplikasi plickers dengan menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaannya kepada peserta didik. peserta didik diberikan kode yang berbeda. Kode ini yang digunakan untuk menjawab soal yang diberikan.

3. Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat keterlibatan peserta didik pada proses penilaian dan melihat efektifitas dan efisiensi penggunaan aplikasi plickers tersebut.

4. Refleksi

Peneliti bersama observer mendiskusikan kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi plickers ini dalam proses penilaian pembelajaran. Selanjutnya, kelebihan yang ditemukan dijadikan acuan dan kekurangan yang ditemukan dicarikan solusi pemecahan masalahnya dan diterapkan di siklus berikutnya. Siklus dihentikan apabila dirasa sudah cukup dan sesuai dengan target dan tujuan yang diharapkan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah observasi dan wawancara.

Pengolahan Data

Data hasil observasi dan wawancara akan diolah dengan cara:

$$PO = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

PO = persentase hasil observasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VI A SDN 175 Kawarasan Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur Propinsi Sulawesi Selatan. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam 2 siklus untuk melihat efektifitas dan efisiensi penggunaan aplikasi Plickers pada proses penilaian pembelajaran di kelas. Adapun deskripsi hasil penelitian sebagai berikut :

1. Deskripsi tahap studi awal

Data yang diperoleh dari tahap observasi awal peneliti di kelas VI A sebagai berikut:

- Waktu yang dibutuhkan peserta didik menyelesaikan ulangan kurang lebih 90 menit untuk 25 soal pilihan ganda dan benar salah.
- Masih ada peserta didik yang tidak jujur dalam menyelesaikan ulangan karena berusaha menyontek hasil kerja temannya.
- Pendidik membutuhkan waktu kurang lebih 45 menit untuk memeriksa hasil ulangan 36 peserta didik.
- Pendidik membutuhkan waktu kurang lebih 45 menit untuk menganalisis hasil ulangan harian peserta didik secara manual.

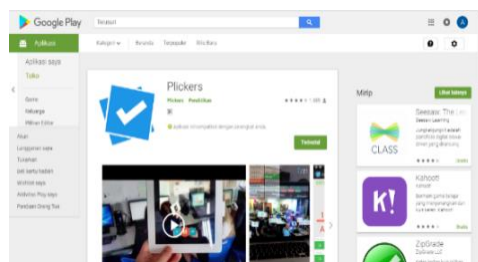
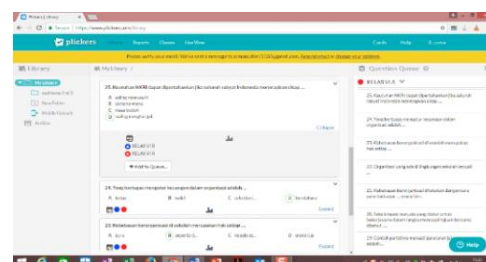
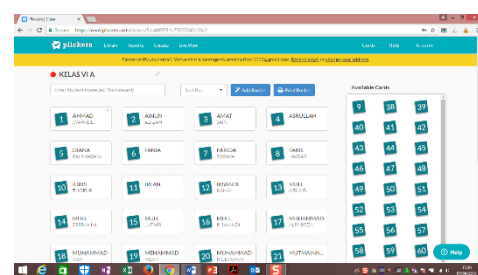
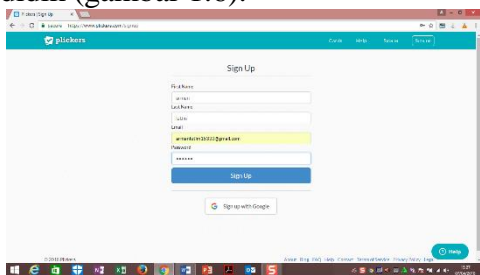
Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, dapat disimpulkan bahwa pendidik masih kesulitan melaksanakan proses penilaian. Proses penilaian yang dilakukan masih tidak efektif dan efisien. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi awal peneliti yang hanya 25% tingkat efisien waktunya dan 25 % tingkat efektifitas kegiatannya. Proses yang pendidik lakukan masih bersifat konvensional dan tidak melibatkan teknologi yang ada. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berusaha untuk memecahkannya dengan mencoba menerapkan aplikasi Plickers pada proses penilaian pembelajaran selanjutnya dengan harapan mampu mengefektifkan dan mengefesienkan penggunaan waktu yang ada dalam proses pembelajaran.

2. Deskripsi hasil penelitian

a. Siklus 1

1. Perencanaan

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 ini dimulai dari persiapan penggunaan aplikasi Plickers. Peneliti terlebih dahulu membuat akun di situs www.plickers.com, (gambar 1.2) selanjutnya membuat kelas di dalam akun tersebut (gambar 1.3). Setelah kelas dibuat, peneliti mulai menyusun instrumen soal yang akan diberikan kepada peserta didik sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah diajarkan oleh pendidik di kelas tersebut di dalam aplikasi Plickers (gambar 1.4). setelah itu, peneliti memasang aplikasi Plickers di dalam smartphone android yang akan dijadikan sebagai alat pendeteksi jawaban peserta didik (gambar 1.5). selanjutnya, peneliti mencetak kartu barcode untuk masing-masing peserta didik (gambar 1.6).



Gambar 1.4 (membuat instrumen soal)

Gambar 1.5 (pemasangan aplikasi plicker di smartphone)



Gambar 1.6 (mencetak kartu barcode)

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti mulai menggunakan aplikasi plickers pada proses penilaian di kelas VI A di mata pelajaran IPS. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 26 Maret 2018 pada pukul 10.00. Penggunaan aplikasi ini dimulai dengan menjelaskan aturan penggunaan kartu barcode kepada peserta didik. Setelah peserta didik memahami penjelasan peneliti, maka kegiatan penilaian mulai dilaksanakan. Peneliti membacakan soal dengan jelas dan peserta didik menyimak soal dengan seksama. Setelah itu, peserta didik diberikan waktu 1 menit untuk memikirkan jawabannya. Setelah waktu habis, peserta didik diminta untuk menunjukkan jawabannya melalui kartu barcode yang mereka pegang dengan ketentuan kode jawaban yang dianggap benar berada pada bagian atas kartu. Kegiatan tersebut dilaksanakan hingga soal selesai semua. Setelah soal habis, peserta didik akan diperlihatkan jawaban benar dan hasil kerja masing-masing peserta didik.

3. Observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti diperoleh catatan bahwa masih ada peserta didik yang kurang paham penggunaan kartu barcode sehingga jawaban yang ditampilkan salah terkhusus pada soal pilihan benar salah. Masih ada peserta didik yang selain A (benar) atau B (salah). Untuk tingkat ketertarikan peserta didik dalam penilaian dengan menggunakan aplikasi Plickers ini mencapai 68,33 % sesuai dengan lembar observasi yang diberikan kepada 36 peserta didik. 31,67% peserta didik masih merasa kesulitan untuk menggunakan kartu barcode, kesulitan mendengarkan soal, dan tidak memahami materi dengan jelas.

Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
Kartu barcode mudah digunakan menjawab soal	23	13
Aplikasi plickers membuat ulangan cepat selesai	20	16
Nilai yang ditampilkan aplikasi plicker adalah benar	34	2
Soal yang diberikan jelas	21	15
Materi yang diulangkankan sesuai dengan materi yang diajarkan	25	11
Jumlah	123	57
Persentase(%)	68,33	31,67

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat direfleksikan kegiatan pada siklus 1 masih mengalami kendala sebagai berikut :

- a. Peserta didik masih sulit menggunakan kartu barcode yang disediakan.
- b. Peserta didik tidak menyimak dengan benar soal yang disampaikan
- c. Peserta didik kurang memahami materi yang diujikan
- d. Peneliti masih mengalami kendala pada saat menscan barcode peserta didik
Adapun hal-hal yang menjadi kelebihan dari siklus 1 adalah :
 - a. Peserta didik aktif dalam kegiatan penilaian ini
 - b. Kecurangan menyontek dapat diminimalisir
 - c. Peserta didik diajar untuk lebih terampil
 - d. Waktu yang dihabiskan untuk melaksanakan proses penilaian kurang lebih 30 menit untuk 25 nomor soal. Waktu ini sudah termasuk pengerjaan soal, pemeriksaan dan penunjukan hasil kerja peserta didik.
 - e. Suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.
 Kendala-kendala yang ditemukan pada siklus 1 ini akan dilakukan perbaikannya pada siklus 2 dan hal-hal yang menjadi kelebihan dari siklus 1 ini akan dipertahankan dan lebih ditingkatkan lagi di siklus 2.

b. Siklus 2

1. Perencanaan

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 2 ini dimulai dengan peneliti menyusun instrumen soal yang akan diberikan kepada peserta didik sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah diajarkan oleh pendidik di kelas tersebut di dalam aplikasi Plickers.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti mulai menggunakan aplikasi plickers pada proses penilaian di kelas VI A di mata pelajaran IPS. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 02 April 2018 pada pukul 10.00. Penggunaan aplikasi ini dimulai dengan menjelaskan kembali aturan penggunaan kartu barcode kepada peserta didik. Setelah peserta didik memahami penjelasan peneliti, maka kegiatan penilaian mulai dilaksanakan. Peneliti membacakan soal dengan jelas dan menampilkan soal di layar menggunakan proyektor. Peserta didik memperhatikan dan menyimak soal dengan seksama. Setelah itu, peserta didik diberikan waktu 1 menit untuk memikirkan jawabannya. Setelah berpikir, peserta didik menunjukkan jawaban yang benar. Kegiatan tersebut dilaksanakan hingga soal selesai semua. Setelah soal habis, peserta didik akan diperlihatkan jawaban benar dan hasil kerja masing-masing peserta didik.

3. Observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti diperoleh catatan bahwa peserta didik sudah mampu dan tampak percaya diri menggunakan kartu barcode. Untuk tingkat ketertarikan peserta didik dalam penilaian dengan menggunakan aplikasi Plickers ini mencapai 86,11% sesuai dengan lembar observasi yang diberikan kepada 36 peserta didik. 13,89% peserta didik masih memiliki kendala karena tidak memahami materi dengan jelas.

Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
Kartu barcode mudah digunakan menjawab soal	32	4
Aplikasi plickers membuat ulangan cepat selesai	32	4
Nilai yang ditampilkan aplikasi plicker adalah benar	36	0
Soal yang diberikan jelas	28	8
Materi yang diulangankan sesuai dengan materi yang diajarkan	27	9

Jumlah	155	25
Persentase(%)	86,11	13,89

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat direfleksikan bahwa pada siklus 2 sudah tidak ada kendala terkait penggunaan aplikasi Plickers ini. Kendala yang diperoleh hanya ada 5 orang siswa yang tidak memahami materi yang diberikan. Adapun hal-hal yang menjadi kelebihan dari siklus 2 adalah Peserta didik semakin aktif dalam kegiatan penilaian ini, kecurangan menyontek sudah tidak ditemukan lagi, peserta didik semakin terampil menggunakan barcode, dan suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi Plickers dapat mempermudah proses penilaian pembelajaran di kelas VI SDN 175 Kawarasan Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur Propinsi Sulawesi Selatan. Dengan menggunakan aplikasi ini, pendidik dapat mengefektifkan dan mengefisienkan waktu selama proses pembelajaran.

Saran

Sebagai peneliti saya menyarankan kepada bapak dan ibu pendidik dimanapun berada untuk dapat menggunakan aplikasi Plickers ini guna mempermudah kerja kita sebagai pendidik. Seorang pendidik memiliki setumpuk kerja yang harus diselesaikan secara bersamaan. Perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran harus terselesaikan tanpa mengabaikan salah satunya. Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi saat ini mari kita manfaatkan sebaik mungkin agar dapat memberikan kemudahan kepada kita untuk bekerja terkhusus melakukan asesmen pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Yusuf, Muri. (2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Maudiarti, Santi. Dkk. (2015). *Buku Kerja Prinsip Disain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta : Prenadamedia.
- Hanifah, Nurdina. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas : Teori dan Aplikasinya*. Bandung : UPI PRESS.
- www.plickers.com

MENINGKATKAN KESANTUNAN SISWA DALAM BERBICARA MENGUNAKAN BUKU CATATAN ‘KANCING COPLOK’

Oleh

Haryadi Rusnawan

SD Negeri 1 Babakancikao Kabupaten Purwakarta JAWA BARAT

cool.haryadi@gmail.com

ABSTRAK

Penulisan Karya Tulis ini bertujuan untuk memupuk karakter siswa yaitu dalam permasalahan kasantunan berbicara. Selama ini karakter anak sekolah pada umumnya identik dengan bahasa dan umpatan-umpatan kasar. Bahasa kasar tersebut digunakan dalam kehidupan keseharian sehingga menjadi terbiasa dan menjadi contoh jelek bagi anak-anak yang berusia lebih muda. Metode yang digunakan di sini adalah metode menegur langsung dan tercatat. Buku catatan yang digunakan diberi nama buku kancing coplok yang merupakan pengahalusan bahasa dari salah satu umpatan kasar yang sering digunakan. Siswa yang tertangkap berbicara kasar, dicatat nama dan waktu serta bahasa kasar yang diucapkan. Lalu catatan tersebut ditandatangani oleh siswa. Karena menjadi catatan resmi bagi guru, siswa akan lebih berhati-hati dalam berbicara. Dengan memiliki rasa takut berbicara kasar di lingkungan sekolah, akan berdampak pula menjadi kebiasaan di luar lingkungan sekolah. Karakter berbahasa siswa yang kasar dengan sendirinya akan berubah menjadi bahasa yang sopan dan santun. Buku catatan kancing coplok pun dapat digunakan sebagai bahan untuk pemberian nilai sikap sosial dan spiritual. Dengan berbicara menggunakan bahasa yang baik, maka akan menumbuhkan karakter-karakter baik lainnya.

Kata kunci : *kancing coplok; bahasa; bicara kasar.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Karakter seseorang bisa terlihat dari bahasa dan ucapan yang keluar dari lidahnya. Apabila lisannya mengeluarkan kata-kata yang santun, maka dapat ditebak bahwa orang tersebut adalah pribadi yang santun. Ketika lisannya mengeluarkan kata-kata yang kasar maka orang tersebut dapat dikatakan berkepribadian buruk.

Bahasa dan ucapan kasar sudah menjadi bahasa sehari-hari bagi siswa. Tidak hanya karena luapan emosi, melainkan sudah menjadi hal yang lumrah dalam setiap obrolan. Panggilan akrab kepada teman temannya sudah terbiasa memanggil dengan nama hewan. Seakan-akan karakter anak sekolah di Indonesia identik dengan bahasa kasar.

Bahasa kasar yang kerap kali digunakan siswa berasal dari lingkungan pergaulan. Sejak kecil mereka mencontoh orang-orang yang lebih tua dari mereka. Di lingkungan rumah mereka mendengar kata-kata tersebut dari saudara dan orang tua. Di lingkungan masyarakat, mereka mencontoh dari tetangga dan teman bermain. Di ruang lingkup yang lebih luas, mereka juga menyaksikan di televisi, media massa, media online dan masih banyak lainnya. Penggunaan kata-kata kasar digunakan oleh anak-

anak hingga orang dewasa. Lingkungan sekolah yang seharusnya menjadi tempat pendidikan juga tidak luput menjadi tempat siswa mendengar ucapan-ucapan kasar. Suasana ribut di dalam kelas atau kenakalan siswa bisa membuat guru terbawa emosi sehingga meluapkannya dengan kata-kata kasar.

Tidak hanya rakyat biasa, bahasa kasar kadang kala diucapkan oleh para pejabat publik. Apa yang mereka ucapkan terekam oleh media dan menjadi berita utama. Ungkapan-ungkapan yang tidak pantas tersebut dapat ditonton oleh masyarakat luas termasuk anak-anak. Beberapa stasiun televisi dapat menyensor kata-kata kasar yang diungkapkan. Lain halnya dengan youtube yang menyajikan video tanpa sensor.

Identifikasi

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang teridentifikasi adalah bahasa kasar menjadi identitas anak sekolah di Indonesia secara umum dalam pergaulan sehari-hari. Ungkapan kasar tersebut tidak hanya diucapkan dalam keadaan emosi melainkan dalam keadaan santai dan bercanda sekalipun.

Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, masalah yang akan dikaji adalah :

1. Bagaimana solusi untuk menanggulangi penggunaan kata-kata kasar oleh siswa?
2. Bagaimana peran guru untuk menanggulangi penggunaan kata-kata kasar oleh siswa?
3. Bagaimana metode yang dapat diterapkan oleh guru untuk menanamkan kesantunan siswa dalam berbicara?

Tujuan

1. Memberikan solusi untuk menanggulangi penggunaan kata-kata kasar oleh siswa.
2. Menjelaskan peran guru untuk menanggulangi penggunaan kata-kata kasar oleh siswa.
3. Menerapkan metode yang tepat untuk menanamkan kesantunan siswa dalam berbicara.

METODE DAN PROSES PENYELESAIAN MASALAH

Kondisi Bahasa Siswa Saat Ini

Pengertian bahasa seperti yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia online adalah lambang bunyi yang bebas dikeluarkan, digunakan oleh khalayak ramai untuk bekerja sama dan berinteraksi antar sesamanya serta mengidentifikasi diri. Masih seperti yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia online, disebutkan bahwa bahasa kasar adalah bentuk bahasa yang di bawah standar dan rendah.

Era globalisasi sangat berpengaruh terhadap cara siswa dalam berbahasa. Pengaruh yang sangat dominan dirasakan adalah terserapnya bahasa-bahasa kasar. Selain kata-kata kasar yang bersifat kedaerahan, ada juga kata-kata kasar yang berasal dari luar negeri terutama bahasa Inggris. Youtube dan film-film asing menjadi media

penyebaran bahasa kasar tersebut. Ketika memanggil nama teman, seringkali menggunakan nama-nama hewan. Penggunaan nama hewan tersebut menjadi lazim dan menjadi hal yang biasa.

Kata-kata kasar tersebut dengan bebas diucapkan para siswa dimanapun. Di dalam rumah, lingkungan permainan, ruang kelas bahkan di hadapan guru sekalipun. Teguran dari guru hanya dianggap angin lalu karena tidak ada tindak lanjut. Nasehat guru seakan sudah tidak lagi mempan untuk memperbaiki bahasa kasar siswa.

Tidak jarang pula guru ikut berkata kasar ketika para siswa sulit untuk dinasehati. Alih-alih memberi contoh yang baik, guru terjebak emosi sehingga memberikan contoh yang tidak baik dengan berbicara agak kasar. Secara naluri, emosi guru bisa berubah dari halus menjadi kasar karena bosan sudah terlalu sering menasehati siswa untuk tidak berbicara kasar.

Solusi Kesantunan Siswa Dalam Berbicara

Teladan adalah solusi terbaik untuk mendidik siswa supaya santun dalam berbicara. Guru yang berbicara lemah lembut bisa menjadi contoh yang baik bagi siswa. Namun seperti pepatah, ketika menanam cabai maka rumput pun ikut tumbuh. Maka bahasa kasar siswa akan tumbuh dengan sendirinya. Dalam kondisi seperti ini, guru harus berperan seperti Malaikat Atid yang bertugas mencatat amal jelek manusia. Guru harus menjadi petugas untuk mencatat berbagai macam kelakuan siswa yang buruk terutama dalam hal berbahasa.

Di sini dibutuhkan sebuah alat dengan format yang telah disusun sebagai alat untuk mencatat kata-kata kasar yang diucapkan oleh siswa. Pencatatan ini difokuskan hanya kepada kata-kata kasar siswa, walaupun kenakalan siswa sangat beraneka ragam. Memperbaiki bahasa sehari-hari siswa akan memberikan dampak positif terhadap pola pergaulan siswa berikutnya. Alat untuk mencatat kata-kata kasar yang diucapkan oleh siswa ini diberi nama buku catatan *kancing coplok*.

Definisi Buku Catatan *Kancing Coplok*

Kancing coplok bukanlah sebuah akronim, melainkan adalah penghalusan bahasa dari sebuah kata kasar yang sudah sangat umum dalam bahasa kasar siswa sehari-hari. Kancing merupakan penghalusan bahasa dari sebuah nama hewan yaitu anjing. Sedangkan coplok merupakan penghalusan bahasa dari kata goblok. Istilah *kancing coplok* tidak berarti kancing yang copot atau terlepas, tetapi artinya adalah anjing goblok.

Penggunaan istilah *kancing coplok* merupakan penghalusan bahasa supaya lebih nyaman digunakan oleh para pendidik. Selain itu, penggunaan nama *kancing coplok* sebagai nama buku catatan untuk mencatat bahasa kasar siswa bertujuan untuk menanamkan pemahaman kepada para siswa bahwa buku catatan ini merupakan catatan resmi kenakalan bahasa. Apabila nama mereka sampai tercatat di dalamnya, sama halnya seperti tercatat di dalam daftar hitam kenakalan.

Buku catatan ini bisa saja diberi nama dengan nama yang lebih umum misalnya buku catatan bahasa siswa. Namun judul buku seperti itu terlalu luwes. Dibutuhkan sebuah nama yang sangat menggugah. Apabila nama siswa tercatat di buku tersebut

akan berarti sesuatu yang sangat baik ataupun sangat buruk. Ibarat nilai siswa yang tercatat di buku laporan pendidikan maka nilai itu sangat berarti. Berbeda apabila nilai siswa hanya tercatat di lembar ulangan harian.

Penggunaan Buku Catatan *Kancing Coplok*

Sebelumnya, disusun dulu format catatan yang akan digunakan dalam buku catatan *kancing coplok* ini. Seperti nomor, tanggal, nama dan kata-kata kasar yang diucapkan oleh siswa. Disediakan juga kolom tanda tangan untuk diisi oleh siswa yang tertangkap berkata kasar. Siswa yang dicatat namanya hanya siswa yang tertangkap secara langsung berkata-kata kasar oleh guru pencatat. Jadi tidak ada laporan dari siswa lain yang melaporkan temannya berkata kasar. Perkataan kasar tersebut harus terdengar secara langsung oleh guru.

Berikut ini contoh format buku catatan *kancing coplok*.

Format Isian Buku Catatan *Kancing Coplok*

No	Tanggal	Nama Siswa	Bahasa Kasar yang Diucapkan	Tanda Tangan Siswa	Ket
1					
2					
3					
4					
5					

Untuk menjaga objektivitas, pencatatan hanya boleh dilakukan oleh guru. Tidak boleh menyuruh siswa kelas atas untuk mencatat adik kelasnya yang berkata kasar. Itu semua dilakukan supaya tidak ada konflik antar siswa dan benar-benar menjaga netralitas. Pencatatan oleh guru juga untuk menjamin validitas data tersebut karena gurulah yang kelak akan menggunakan data dari buku catatan tersebut.

Sebelum secara resmi digunakan, harus ada sosialisai kepada para siswa. Buku catatan *kancing coplok* akan digunakan untuk mencatat nama-nama siswa yang ketahuan mengucapkan kata-kata kasar ataupun kata-kata tertentu yang terlarang. Dijelaskan pula akibat apabila nama siswa tercatat dalam buku catatan *kancing coplok*. Misalnya buku tersebut akan menjadi alat penilaian dalam pengambilan nilai sikap spiritual dan sikap sosial.

Sosialisasi tidak bisa dilakukan hanya sekali dua kali ataupun sehari dua hari. Sosialisasi dapat dilakukan dalam jangka waktu yang agak lama. Diharapkan ketika masih dalam masa sosialisai, siswa sudah mengurangi bahasa kasar yang sering mereka gunakan. Lebih bagus lagi apabila siswa sudah berhenti menggunakan kata-kata kasar setidaknya ketika berada di dalam lingkungan sekolah.

Setelah masa waktu sosialisasi dianggap cukup lama dan masih terdapat siswa yang menggunakan kata-kata kasar, maka buku catatan bisa mulai digunakan. Buku ini bisa digunakan oleh guru kelas masing-masing untuk mengontrol bahasa dari suatu

kelas yang diajar oleh guru yang bersangkutan ataupun secara serentak digunakan dalam sebuah sekolah.

Buku catatan *kancing coplok* dapat dibuat dalam ukuran yang kecil supaya dengan mudah dikantongi oleh guru dan dibawa kemana-mana. Ketika terdengar suara siswa yang mengucapkan kata kasar, guru harus langsung menemui siswa tersebut. Kemudian guru mencatat identitas siswa tersebut secara lengkap dan ditandatangani oleh siswa. Diberi keterangan bahwa itu adalah kata-kata kasar yang diucapkan pertama kalinya atau kesekian kalinya selama masa pengawasan.

Dibuat peraturan bagi siswa yang tertangkap berbicara kasar dalam hitungan tertentu akan mendapat tindakan tertentu pula. Apabila siswa tercatat namanya sebanyak tiga kali maka akan mendapat teguran awal secara resmi. Apabila sudah tercatat sebanyak tujuh kali, maka orang tua siswa tersebut akan dipanggil ke sekolah.

Bagi siswa yang tercatat namanya di buku catatan *kancing coplok* tidak boleh mendapat hukuman apapun seperti misalnya menyapu halaman atau membersihkan toilet. Pemberian hukuman tersebut malah akan menjadi legalitas bagi penggunaan bahasa kasar. Misalnya lima kali tertangkap berbicara kasar maka harus membersihkan toilet. Dikhawatirkan siswa akan berpikir bahwa jika tertangkap berbicara kasar bisa ditebus dengan hukuman.

Tujuan penggunaan buku catatan *kancing coplok* adalah memberikan efek jera. Siswa lebih takut ketika nama mereka tercatat dalam sebuah buku catatan seperti halnya absensi siswa. Diharapkan dengan perekaman catatan ini membuat siswa berpikir ulang ketika akan berbicara kasar pada waktu yang akan datang.

Peran orang tua siswa juga perlu dilibatkan dalam program ini. Sudah barang tentu tidak seluruh orang tua siswa. Seperti telah disebutkan di atas, hanya siswa yang tercatat sebanyak tujuh kali yang orang tuanya dipanggil ke sekolah.

Alasan mengapa tidak seluruh orang tua siswa dilibatkan karena tidak seluruh siswa berbicara dengan bahasa yang kasar. Bagi siswa yang penggunaan bahasa kasarnya masih dapat diperbaiki oleh guru, sudah tentu tidak perlu melibatkan orang tua siswa. Tidak seluruh program pendidikan yang dilakukan oleh sekolah harus disertai keterlibatan orang tua siswa. Sebelumnya mereka telah memberikan amanah kepada sekolah untuk mendidik putra putri mereka. Sehingga pihak sekolah harus berusaha dahuulu semaksimal mungkin untuk menjadikan para siswa menjadi pribadi yang santun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dirasakan setelah penggunaan buku catatan *kancing coplok* terasa cukup signifikan. Penggunaan kata-kata kasar oleh siswa menurun dengan tajam. Namun dibutuhkan kesabaran dan ketelatenan guru. Guru harus terus memberikan tekanan terhadap siswa menggunakan buku catatan *kancing coplok*. Kalau guru mulai kendor dan memberikan toleransi maka penggunaan bahasa kasar oleh siswa akan mulai tumbuh lagi.

Untuk menekan hingga titik nol sampai benar-benar tidak ada satupun siswa yang berbicara kasar sudah tentu sangat sulit. Membutuhkan waktu yang sangat lama

dalam hitungan tahunan. Budaya bahasa kasar sudah sangat melekat sehingga tidak bisa diperbaiki dalam waktu singkat. Siswa tidak selalu ada di lingkungan sekolah sehingga ketika berada di luar sekolah mereka masih merasa bebas dalam berbahasa kasar.

Yang bisa dilakukan sekarang adalah mengurangi secara perlahan. Langkah pertama adalah mengendalikan penggunaan bahasa kasar di lingkungan sekolah. Sekolah adalah tempat pendidikan. Sekolah harus bisa menjadi lingkungan yang dipercaya oleh masyarakat dalam menciptakan generasi masa depan yang baik.

Penggunaan buku catatan *kancing coplok* dapat meredam keinginan siswa untuk berbicara kasar di lingkungan sekolah. Rasa takut mereka untuk tidak tercatat di dalam buku catatan, bisa dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Apabila siswa sudah bisa berbahasa yang santun di lingkungan sekolah, maka mereka akan terbiasa berbicara santun di lingkungan permainan dan lingkungan masyarakat. Siswa yang berbahasa dengan santun akan menciptakan pribadi-pribadi yang santun pula dan berkarakter baik. Apapun penguatan pendidikan karakter yang diharapkan seluruhnya bermula pada cara berbicara yang santun.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan tidak luput berperan serta secara tidak langsung dalam mencontohkan bahasa kasar kepada siswa. Menurut Azizy (2003:109) bahwa bahasa kasar yang kadang kala diucapkan oleh guru dan karyawan di sekolah akan ditiru oleh siswa. Seperti peribahasa guru kencing berdiri, murid kencing berlari. Hal-hal buruk yang dilakukan oleh guru akan ditiru menjadi lebih buruk oleh siswa.

Kata-kata kasar bisa pula terucap dari mulut guru ketika sedang marah. Menurut Gymnastiar (2004:28) kalau kita tidak dapat menahan marah, pilihlah kata-kata yang tidak menyakitkan hati. Kata-kata kasar yang terucap akan memancing orang lain untuk membalasnya dengan kata-kata kasar pula. Tidak terkecuali siswa, walaupun mereka mengungkapkan kata-kata kasar kepada gurunya ketika guru tersebut telah pergi.

Imam Al Ghazali (1995:194) di dalam kitab *Ihya Ulumuddin* banyak menjelaskan tentang kejelekan-kejelekan lisan. Menurutnyanya bahaya lisan sangat besar dan tidak dapat menyelamatkan pelakunya dari bahaya. Cara yang paling bijaksana adalah dengan diam. Yang dimaksud diam di sini adalah tidak berbicara hal-hal yang tidak bermanfaat. Karena setiap kata yang keluar dari lisan seorang guru akan sangat bernilai dimata para siswa. Setiap bahasa kasar seorang guru akan lebih berbekas di hati siswa.

Siswa tidak bisa serta merta merubah bahasa kasar yang sudah terbiasa diucapkan. Contoh dan suri teladan guru tetap penting untuk ditiru oleh siswa. Guru yang kasar dalam berbicara akan melahirkan siswa yang sangat kasar dalam berbicara. Guru yang santun dalam berbicara akan melahirkan siswa yang santun berbicara dan siswa yang masih kasar dalam berbicara. Guru yang santun dalam berbicara disertai buku catatan *kancing coplok* akan melahirkan siswa yang santun bertutur kata dan membimbing siswa lainnya untuk menjaga bahasa dari kata-kata kasar.

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan tentang Meningkatkan Kesantunan Siswa Dalam Berbicara Menggunakan Buku Catatan *Kancing Coplok* di atas dapat dilihat upaya guru untuk merubah ucapan kasar yang sering kali diucapkan siswa menjadi bahasa yang santun. Solusi yang digunakan adalah menggunakan buku catatan *kancing coplok*. Peran guru selain sebagai petugas pencatat, harus juga bisa menjadi contoh yang baik. Tutur kata guru yang santun akan menjadi contoh bahasa yang akan digunakan oleh siswa.

Dengan menerapkan metode tersebut, siswa menjadi lebih berhati-hati dalam berbicara kasar. Mereka merasa selalu berada dalam pengawasan. Dalam kurun waktu yang lebih lama, kebiasaan tersebut akan membuat siswa meninggalkan penggunaan kata-kata kasar dalam penggunaan sehari-hari.

Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) hanya bisa berhasil dengan terlebih dahulu memperbaiki bahasa siswa. Karakter-karakter seperti nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas hanya akan tertanam pada siswa yang berkepribadian baik. Pribadi siswa yang baik secara jelas dapat dilihat dari tutur katanya yang santun.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ghazali. (1995) *Ringkasan Ihya Ulumuddin*, Jakarta:Pustaka Amani.
- Azizy, A. Qodri. A. (2003), *Pendidikan (Agama) Untuk Membangun Etika Sosial*, Semarang:Aneka Ilmu.
- Gymnastiar, Abdullah. (2004) *Jagalah Hati MQ for Beginners*, Bandung:MQS Publishing.
- Hafil, Muhammad. (2015), *Bahasa Kasar Para Pejabat*, <http://www.republika.co.id/berita/koran/podium/15/03/26/nltd4t15-bahasa-kasar-para-pejabat>, diunduh di Purwakarta, 7 april 2018.
- <https://www.kbbi.web.id/bahasa>, diunduh di Purwakarta, 10 april 2018.

**PENERAPAN MODEL IKON KOTA SALAK
BERBANTUAN LK TAPE KETAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN PROSES SAINS PESERTA DIDIK KELAS VIII
A SMP NEGERI 2 BANJARNEGARA SEMESTER GENAP TAHUN
PELAJARAN 2015/2016**

Oleh:

Haryono

Guru SMP Negeri 2 Banjarnegara

ABSTRAK

Keterampilan proses sains peserta didik kelas VIII A di SMP Negeri 2 Banjarnegara belum optimal, kemampuan merumuskan masalah, interpretasi data dan membuat kesimpulan berpredikat cukup baik dan membuat laporan tertulis berpredikat kurang. Batas predikat yang ditetapkan oleh peneliti adalah baik.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 2 Banjarnegara dengan menggunakan model Ikon Kota Salak berbantuan LK Tape Ketan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus dengan empat tahap tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Banjarnegara kelas VIII A Semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016. Sumber data dan alat pengumpulan data penelitian ini adalah dari peserta didik berupa angket respon proses pembelajaran dan ulangan harian. Data dari teman sejawat yaitu masukan tentang model Ikon Kota Salak berbantuan LK Tape Ketan, observasi proses pembelajaran. LK Tape Ketan yang digunakan adalah LK yang dibuat dengan materi bertahap seperti jembatan, dari materi yang mudah ke materi yang kompleks. Teknik analisis data dengan menggunakan metode deskriptif komparatif yaitu membandingkan pra siklus 1 dan antar siklus.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan proses sains pada siklus I adalah kemampuan mengamati, merumuskan masalah berpredikat sangat baik, interpretasi data berpredikat baik, menarik kesimpulan berpredikat cukup, dan membuat laporan tertulis berpredikat cukup. Pada siklus II kemampuan mengamati, merumuskan masalah, interpretasi data, dan menarik kesimpulan berpredikat sangat baik, kemampuan membuat laporan tertulis berpredikat baik. Dengan demikian model Ikon Kota Salak Berbantuan LK Tape Ketan yang digunakan berhasil meningkatkan keterampilan proses sains dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Model Ikon Kota Salak, LK Tape Ketan, keterampilan proses sains.*

PENDAHULUAN

Pendekatan keterampilan proses sains menekankan pada perkembangan keterampilan penyelidikan yang dihubungkan dengan penemuan ilmu pengetahuan alam (Chiappeta & Koballa, 2010: 131). Keterampilan proses bukan hanya sekedar keterampilan motorik yang tidak melibatkan proses mental yaitu keterampilan berpikir. Pada saat peserta didik sedang melakukan keterampilan proses, misalnya mengamati,

peserta didik sesungguhnya bukan hanya memperhatikan objek dengan inderanya tetapi juga menghubungkan apa yang sedang diamati dengan apa yang telah diketahuinya.

Pada kenyataan di lapangan proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas VIII A belum mengaktifkan keterampilan proses sains, peserta didik lebih dibiasakan mengerjakan soal-soal di lembar kerja siswa. Peserta didik belum dibiasakan membuat laporan praktikum. Guru kurang terstruktur dalam memberikan materi, sehingga konsep yang diterima peserta didik sulit untuk dikonstruksikan dalam pengetahuannya. Ketuntasan ulangan harian peserta didik juga belum sesuai dengan harapan. Dengan KKM 78 dari 34 peserta didik masih ada 12 peserta didik yang belum tuntas atau sekitar 34% dan baru 22 peserta didik atau 66% yang tuntas belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu usaha agar keterampilan proses sains peserta didik dan hasil belajarnya meningkat. Salah satu usaha yang akan dilakukan adalah membuat model pembelajaran yang dapat mengaktifkan kerja ilmiah, aktif, berkolaborasi, dan menggunakan alat peraga serta dibantu dengan lembar kerja (LK) bagi peserta didik. LK dibuat berjenjang atau bertahap seperti jembatan mulai dari mencari pengetahuan yang sederhana menuju pengetahuan yang kompleks. Dalam mencari pengetahuan sesuai dengan tuntutan materi, peserta didik melakukan tahap-tahap kegiatan ilmiah yang akan melatih keterampilan proses sains. Penulis membuat akronim untuk memudahkan sebutan bagi model dan LK yang digunakan yaitu **Inkuiri, Konstruktif, Kolaboratif, Aktik dengan Sampah Anorganik sebagai Alat Peraga Eksperimen berbantuan Lembar Kerja Tangga Pengetahuan dan Keterampilan (Ikon Kota Salak berbantuan LK Tape Ketan)**. Pada LK Tape Ketan format lembar kerja dibuat urut berdasarkan konsep materi yang akan dipelajari peserta didik. LK Tape Ketan menuntun peserta didik untuk melakukan suatu eksperimen sederhana untuk menemukan konsep materi yang dipelajari, secara bertahap mulai dari suatu definisi kemudian menuju ke materi yang lebih kompleks.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penerapan model Ikon Kota Salak berbantuan LK Tape Ketan sehingga dapat meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik Kelas VIII A SMP Negeri 2 Banjarnegara Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016 ”
2. Bagaimanakah penerapan model Ikon Kota Salak berbantuan LK Tape Ketan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas VIII A SMP Negeri 2 Banjarnegara Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016”

KAJIAN PUSTAKA

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa: Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SMP/MTs menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Keterampilan proses sains merupakan keterampilan kinerja yang memuat aspek kognitif, dengan demikian dapat diukur dengan tes tertulis (Subali: 133). Keterampilan proses sains juga dapat diukur dengan teknik observasi. Permendiknas No. 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian menjelaskan bahwa penilaian dapat menggunakan berbagai teknik penilaian berupa tes, observasi, penugasan dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik, untuk teknik observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dan/atau di luar kegiatan pembelajaran. Hal yang sama juga disampaikan Sudjana (2011:67) bahwa observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai perilaku individu atau proses kegiatan tertentu.

Departemen Pendidikan Nasional (2007: 26) menyatakan bahwa lembar kerja peserta didik (*student worksheet*) adalah lembaran yang berisi tugas yang biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas yang harus dikerjakan peserta didik. Darmodjo & Kaligis (1993: 40) mengemukakan bahwa, salah satu sarana yang digunakan untuk mengoptimalkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah penggunaan Model Ikon Kota Salak berbantuan Lembar Tape Ketan.

Model Ikon Kota Salak merupakan perpaduan antara beberapa model dan pendekatan. Dengan inkuiri peserta didik akan melakukan kerja ilmiah, mengkonstruksi pengetahuan sendiri, dengan aktif dan kerja sama dalam kelompok. LK yang akan digunakan dalam proses pembelajaran adalah Lembar Kerja Jembatan Pengetahuan dan Keterampilan atau di singkat LK Tape Ketan. Secara harfiah ada tiga kata dalam LK Tape Ketan yaitu jembatan, pengetahuan dan keterampilan. Jembatan memiliki arti sebuah konstruksi yang dirancang untuk menghubungkan dua tingkat horizontal yang memiliki jarak satu sama lain. Pengetahuan artinya LK ini diharapkan dapat memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Keterampilan artinya LK ini memberikan langkah-langkah yang mudah diikuti oleh peserta didik untuk melakukan keterampilan proses sains selama pembelajaran.

Belajar merupakan sebuah proses yang tidak bisa dipisahkan dengan pengajaran. Sudjana (2009: 2) menyatakan belajar dan mengajar merupakan proses yang terdiri dari 3 unsur yakni tujuan instruksional (pengajaran), pengalaman belajar dan hasil belajar. Purwanto (2013: 43) menyatakan belajar merupakan proses yang dilakukan dalam rangka mendapatkan perubahan pada diri mahasiswa (siswa) dengan cara berinteraksi dengan lingkungan. Pendapat ini memberikan kemungkinan bahwa interaksi dalam proses belajar dapat juga berlangsung dengan alamiah. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, belajar dapat disimpulkan sebagai sebuah proses (yang alamiah maupun dikondisikan) untuk mendapatkan perubahan pada diri siswa.

METODE

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Banjarnegara kelas VIII A Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan yaitu mulai bulan Januari 2016 sampai April 2016.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas VIII A Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016.

3. Sumber Data: Peserta didik, guru, dan teman sejawat

4. Teknik Pengumpulan Data; observasi, angket, tes tulis.

5. Alat Pengumpulan Data: Lembar observasi, lembar angket, lembar soal UH, handycame untuk dokumentasi.

6. Validasi dan Teknik Analisis Data

Uji validasi data penelitian menggunakan Triangulasi yaitu pengujian terhadap instrumen penelitian dengan cara meminta masukan berupa saran, pengecekan atau penilaian dari sumber lain berupa teman sejawat sebagai kolaborator dalam penelitian.

Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil pembelajaran sebelum dikenai tindakan dengan hasil setelah dikenai tindakan. Komparasi data hasil penelitian juga dilakukan untuk data hasil antar siklus I dan Siklus II.

7. Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan proses pembelajaran pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Keterampilan proses sains yang meliputi kemampuan mengamati, membuat rumusan masalah, menginterpretasikan data, membuat kesimpulan dan membuat laporan lengkap eksperimen memiliki predikat baik.
2. 85% peserta didik tuntas belajar dengan KKM 78.

8. Prosedur Penelitian

Adapun langkah langkah dalam setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Data Kemampuan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik

Data keterampilan proses sains (KPS) peserta didik pada keadaan awal disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1
Data Keterampilan Proses Sains Peserta Didik
Pada Keadaan Awal dan Siklus I

No	Aspek KPS	Keadaan Awal	Predikat	Siklus 1	Predikat
1	Mengamati	9,3	Baik	11,0	Sangat Baik
2	Rumusan Masalah	8,1	Cukup Baik	10,1	Baik
3	Interpretasi Data	4,6	Cukup Baik	5,7	Baik
4	Kesimpulan	4,6	Cukup Baik	4,9	Cukup
5	Laporan Tertulis	13,1	Kurang	15,5	Cukup

Kenaikan keterampilan proses mengamati, membuat rumusan masalah, dan interpretasi data menunjukkan bahwa LK Tape Ketan mampu meningkatkan keterampilan proses sains, walaupun keterampilan yang lain belum meningkat dan berpredikat baik.

2. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar diperoleh dari hasil ulangan harian peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran pada siklus 1. Perbandingan Data hasil ulangan harian siklus 1 tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2
Perbandingan Data Hasil Belajar Peserta Didik
Keadaan Awal dan Siklus 1

Pembelajaran	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan Belajar (%)
Pra Siklus	83	100	68	65
Siklus I	83	98	65	76

Penggunaan LK Tape Ketan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, walaupun belum dapat mencapai yang diharapkan yaitu 85%. Peserta didik yang belum tuntas akan dilakukan remedial diluar jam pelajaran.

3. Refleksi Siklus 1 (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil pengamatan, diskusi dan catatan bersama kolaborator selama proses pembelajaran siklus 1. Hasil refleksi dijelaskan sebagai berikut:

a) Aspek Keberhasilan

- 1) Pembelajaran berlangsung secara dinamis ditandai dengan peserta didik yang aktif bekerja dalam kelompok dan diskusi sesuai dengan LK Tape Ketan yang menjadi pedoman pelaksanaan pembelajaran.

- 2) Peserta didik aktif mendapatkan pengetahuan secara mandiri, guru hanya memfasilitasi kebutuhan peserta didik.
 - 3) Peserta didik bersemangat melakukan kerja berkelompok, melakukan pembagian kerja, dan diskusi untuk menjawab beberapa pertanyaan di LK Tape Ketan.
 - 4) Tahap-tahap pendekatan saintifik dapat terlaksana dengan baik.
- b) Aspek Kelemahan

Ada beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran yang perlu diperbaiki, diantaranya adalah:

- 1) Guru belum secara utuh membantu peserta didik yang mengalami penurunan konsentrasi belajar, seperti ada beberapa peserta didik yang tidak melakukan kerja sesuai dengan kesepakatan kelompok, guru lebih mengamati dari depan kelas.
 - 2) Pembuatan laporan masih dilakukan oleh beberapa anggota kelompok tertentu, anggota yang lain tidak respon.
 - 3) Kontruksi LK Tape Ketan kurang membantu peserta didik untuk lebih mudah membuat laporan secara benar.
 - 4) Ulangan harian belum mencapai keuntasan 85%.
- c) Revisi dan Rencana Siklus Berikutnya

Berdasarkan refleksi yang sudah diuraikan, maka direncanakan tindakan untuk siklus kedua yang memasukkan upaya revisi dengan cara:

- (1) Membuat kelompok baru, dengan harapan mengurangi kejenuhan dan meningkatkan kerja sama antar anggota kelompok.
- (2) Guru lebih aktif untuk keliling kelompok, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi, semangat kelompok untuk tetap melakukan aktivitas sesuai dengan prosedur di LK Tape Ketan.
- (3) Melakukan perbaikan LK Tape Ketan yaitu menampilkan tabel pada setiap hasil pengamatan agar peserta didik lebih mudah memasukkan data pengamatan dan juga lebih mudah dalam menterjemahkan atau menginterpretasikan data hasil eksperimen.

SIKLUS 2

1. Data Keterampilan Proses Sains Peserta Didik

Data keterampilan proses sains peserta didik pada siklus II disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Data Keterampilan Proses Sains Peserta Didik
Pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek KPS	Siklus I	Predikat	Siklus I	Predikat
1	Mengamati	11,0	Sangat Baik	11,4	Sangat baik
2	Rumusan Masalah	10,1	Baik	11,4	Sangat baik
3	Interpretasi Data	5,7	Baik	7,6	Sangat baik
4	Kesimpulan	4,9	Cukup	6,9	Sangat baik
5	Laporan Tertulis	15,5	Cukup	18,1	Baik

Berdasarkan Tabel 5 pada proses pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa mengamati, membuat rumusan masalah, membuat interpretasi data, dan menarik kesimpulan mengalami peningkatan yang cukup signifikan apabila dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I, sedangkan untuk kemampuan membuat laporan memiliki predikat baik meningkat dari predikat cukup pada siklus I.

2. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Perbandingan Data hasil ulangan harian siklus 1 dan ulangan harian siklus II tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4
Perbandingan Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Pembelajaran	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan Belajar (%)
Siklus I	83	98	65	76
Siklus II	84	96	60	88

Peningkatan ketuntasan belajar tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan LK Tape Ketan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan sudah mencapai indikator yang diharapkan yaitu 80%.

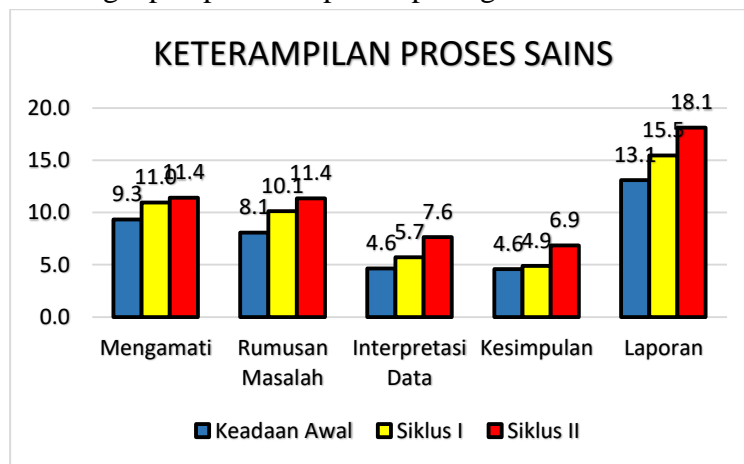
3. Refleksi siklus 2 (*Reflecting*)

Indikator ketercapaian yaitu keterampilan proses sains untuk mengamati, merumuskan masalah, menginterpretasi data, menarik kesimpulan dan membuat laporan yaitu berpredikat baik telah terlampaui. Demikian juga untuk hasil belajar ketuntasan belajar sudah mencapai batas yang diharapkan yaitu 88% dari indikator

ketercapaian 80%. Hasil pembelajaran yang sudah sesuai dengan indikator yang diharapkan maka proses pembelajaran dengan menggunakan LK Tape Ketan sudah cukup sampai siklus II.

PEMBAHASAN ANTAR SIKLUS

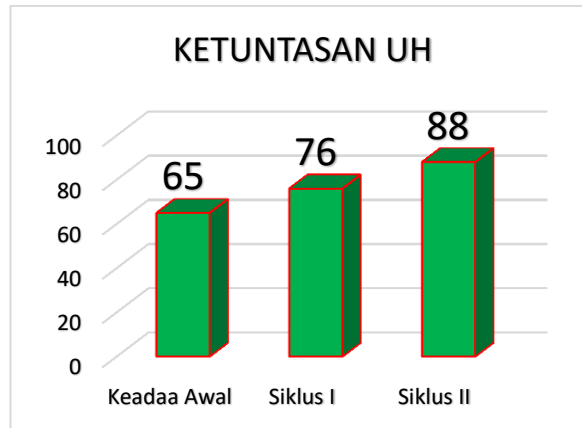
Metode Ikon Kota Salak Berbantuan LK Tape Ketan memudahkan peserta didik untuk melakukan keterampilan proses sains yaitu kemampuan mengamati, merumuskan masalah, menginterpretasi data, menarik kesimpulan dan membuat laporan. Secara lengkap dapat ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1
Hasil Keterampilan Proses Sains

Keberhasilan tersebut karena model Ikon Kota Salak berbantuan LK Tape Ketan dibuat secara terstruktur dari konsep yang dasar meningkat menuju kompleks. Setiap tahap pengetahuan dilakukan dengan tahapan eksperimen atau pengamatan. Melakukan eksperimen ini juga melatih peserta didik untuk meningkatkan keterampilan proses sains sebagai dasar keterampilan dalam pembelajaran IPA. Karena dilakukan secara bertahap layaknya seperti tangga maka peserta didik akan lebih mudah dalam mengkonstruksi pengetahuan yang didapatnya.

Demikian juga dengan pengetahuan yang didapatnya akan lebih kuat bertahan dimemori peserta didik, karena peserta didik yang melakukan sendiri, menemukan konsep sendiri, mengkonstruksi sendiri, dan mengomunikasikan sendiri. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian harian yang ketuntasannya selalu meningkat dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil ulangan harian dari keadaan awal, siklus I dan Siklus II secara lengkap ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2
Hasil Ulangan Harian

Keadaan ini semakin menguatkan bahwa model Ikon Kota Salak berbantuan LK Tape Ketan dapat meningkatkan pengetahuan pada peserta didik. Pengetahuan peserta didik dapat meningkat karena peserta didik melakukan sendiri dalam mencari pengetahuan sendiri.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Model Ikon Kota Salak berbantuan LK Tape Ketan dapat meningkatkan keterampilan proses sains karena peserta didik melakukan kerja ilmiah untuk mencari pengetahuan baru, kemudian mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang didapat dari belajar secara aktif dan berkelompok.
2. Model Ikon Kota Salak berbantuan LK Tape Ketan dapat meningkatkan hasil belajar, karena peserta didik memperoleh konsep materi dari hasil kegiatan sendiri dengan melakukan suatu kerja ilmiah dengan bantuan LK Tape Ketan yang disusun dengan format seperti jembatan yaitu dari materi mudah ke materi yang lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Chiappetta, E. L. & Koballa, T. R. (2010). *Science Instruction in the Middle and Secondary Schools*. Boston: Allyn and Bacon Pearson.
- Darmono, H., & Kaligis, J.R.E. (1992). *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- _____. (2006a). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006, tentang Standar Isi*.
- _____. (2006b). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2006, tentang Standar Kompetensi Lulusan*.
- _____. (2007a). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007, tentang Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*.
- Haryono. 2015. *Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII A Tahun Pelajaran 2014/2015*. Penelitian Tindakan Kelas. Tidak diterbitkan.
- Henny. 2014. *Pengembangan LKPD Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan*

Motivasi dan Kerja Sama Siswa SMP. Tesis magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

KOMUNIKASI TERAPEUTIK UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PESERTA DIDIK *SLOW LEARNER* PADA PENDIDIKAN INKLUSIF

Hasbullah

SD Negeri Pembina Tolitoli, Kabupaten Tolitoli, Propinsi Sulawesi Tengah
hasbullahbackup@gmail.com

ABSTRAK

SD Negeri Pembina Tolitoli merupakan salah satu sekolah reguler yang melaksanakan pendidikan inklusif di Kabupaten Tolitoli. Sebagai sekolah penyelenggara inklusif, sudah seharusnya memberikan perhatian lebih bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Perhatian tersebut berupa pendidikan yang layak dan menyeluruh, menyentuh seluruh aspek kepribadian. Di kelas VI.C terdapat seorang peserta didik yang berkebutuhan khusus kategori lamban belajar (*slow learner*), dari segi fisik tidak dapat dibedakan dengan peserta didik lainnya namun khususnya dalam ranah afektif perbedaannya terletak pada kepercayaan diri yang rendah sehingga mempengaruhi proses kegiatan belajarnya, masalah inilah yang menjadi fokus utama. Terinspirasi dari sebuah artikel mengenai komunikasi terapeutik, maka penulis berupaya mengadopsi komunikasi tersebut dalam meningkatkan kepercayaan diri. Tujuan dari tulisan *best practice* ini adalah ingin mengungkapkan sejauh mana keberhasilan yang telah dilakukan oleh penulis dalam penggunaan komunikasi terapeutik pada peserta didik *slow learner* di kelasnya. Hasilnya, pada proses pembelajaran dari tugas yang diberikan rata-rata 56,66 tugas dapat diselesaikan secara mandiri dan rata-rata 43,33 tugas yang masih memerlukan pembimbingan baik guru maupun teman dalam penyelesaiannya. Peserta didik tersebut sudah mampu membuat karya berupa puisi sendiri dan percaya diri untuk tampil membacanya didepan kelas. Komunikasi terapeutik sebaiknya dilaksanakan dengan kontinue dan dibarengi dengan penguatan empati oleh guru kepada peserta didik lainnya.

Kata Kunci : komunikasi terapeutik, kepercayaan diri, *slow learner*, pendidikan inklusif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak warga Negara Indonesia, dimana telah diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 5 Ayat 1 yang menyatakan bahwa Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Penyelenggaraan pendidikan yang dimaksud wajib memenuhi beberapa prinsip, yakni pendidikan yang dilakukan secara demokratis dan berkeadilan secara penuh. Begitupun bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) baik disekolah khusus maupun disekolah reguler dalam program sekolah inklusi yang memfokuskan pada terwujudnya kesamaan hak pendidikan anak Indonesia.

Pendidikan Inklusi adalah salah satu alternatif pemecahan masalah yang diberikan oleh pemerintah untuk mengsucceskan pemerataan pendidikan dan menjadi prioritas utama adalah anak berkebutuhan khusus di Indonesia. Permendiknas No. 70 tahun 2009, pasal 1 menjelaskan bahwa Pendidikan inklusif adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan atau bakat istimewa untuk

mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam satu lingkungan pendidikan secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya.

Sejalan dengan amanat Undang-undang dan program pemerintah tersebut maka SD Negeri Pembina Tolitoli sudah sejak 2015 menjadi sekolah inklusif berdasarkan surat keputusan kepala dinas pendidikan dan kebudayaan kabupaten tolitoli. SD Negeri Pembina Tolitoli ini menjadi salah satu SD di Kabupaten Tolitoli yang memberikan kesempatan belajar bagi semua anak tanpa kecuali termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK).

Di SDN Pembina Tolitoli khususnya di kelas VI C terdapat seorang peserta didik berkebutuhan khusus kategori *slow learner*. Dari sisi perilaku, peserta didik tersebut cenderung pendiam dan pemalu, rentang perhatian yang pendek dan mereka kesulitan untuk berteman dikarenakan kurang percaya diri. Kurangnya percaya diri peserta didik *Slow Learner* sangat berpengaruh pada aktifitas mereka disekolah, baik aktifitas sosial maupun aktifitas dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih dalam pembelajaran yang membutuhkan kemampuan berbicara didepan kelas atau kegiatan mengutarakan pendapat dalam berkelompok, peserta didik tersebut cenderung tidak ingin tampil bahkan lebih memilih aktifitas lain dalam saat belajar. Hal inilah yang menjadi dorongan bagi guru untuk mencari solusi yang dianggap tepat untuk mengatasi kepercayaan diri peserta didik berkebutuhan khusus tersebut.

Ketika membaca sebuah artikel disalah satu website, terdapat tulisan mengenai workshop komunikasi terapeutik bagi guru sekolah inklusif, hal inilah yang membuat penulis ingin menggali lebih dalam lagi mengenai komunikasi terapeutik dan cara mengimplementasikannya dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik lamban belajar (*slow learner*). Komunikasi terapeutik sendiri merupakan komunikasi yang direncanakan dan dilakukan oleh perawat atau tenaga kesehatan lainnya, komunikasi ini dilakukan secara sadar dan bertujuan meningkatkan identitas diri yang jelas dan integritas pribadi pasiennya.

Berdasarkan latar belakang diatas teridentifikasi permasalahan bahwa peserta didik yang berkebutuhan khusus harus diberi layanan khusus pula dalam proses pembelajaran, termasuk bagaimana seorang tenaga pendidik memberi penguatan pribadi terhadap peserta didik berkebutuhan khusus kategori *slow learner* agar peserta didik tersebut terpenuhi kebutuhannya dalam proses pembelajaran dan mampu berinteraksi baik secara sosial maupun dalam proses kegiatan pembelajaran. Salah satu metode yang dianggap tepat adalah menggunakan komunikasi terapeutik. Oleh karena itu penulis mengangkat judul “Komunikasi Terapeutik Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik *Slow Learner* Pada Pendidikan Inklusif” kemudian berangkat dari indentifikasi masalah dan judul diatas maka rumusan masalah adalah sebagai berikut: Apakah dengan komunikasi terapeutik dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik *slow learner* pada pendidikan inklusif?

Tujuan dari tulisan *best practice* ini adalah ingin mengungkapkan sejauh mana keberhasilan yang telah dilakukan oleh penulis dalam penggunaan komunikasi terapeutik pada peserta didik *slow learner* di kelasnya.

KAJIAN TEORI

Komunikasi Terapeutik

Komunikasi merupakan sarana untuk mendekati seseorang secara verbal maupun non verbal agar terjalin hubungan kedekatan. Komunikasi dalam menangani peserta didik *slow learner* harus dilakukan secara terencana. Komunikasi terapeutik sendiri merupakan komunikasi yang dilakukan demi kesembuhan pasien. Komunikasi tersebut dilakukan harus memiliki perencanaan yang dilakukan dengan kesadaran, memiliki tujuan dan terfokus pada kesembuhan pasien. Komunikasi terapeutik memiliki landasan utama yaitu harus dilakukan dengan keahlian agar tujuan menyembuhkan pasien dapat terpenuhi. (Musliha & Siti Fatmawati 2010:111).

Jadi dapat disimpulkan komunikasi terapeutik merupakan komunikasi yang dilakukan demi kesembuhan, komunikasi tersebut mengarahkan pasien kearah positif demi kelancaran proses penyembuhan termasuk meningkatkan kepercayaan dirinya. Dalam melakukan komunikasi terapeutik harus melewati perencanaan dan tahapan-tahapan. Komunikasi ini dilakukan secara sadar sehingga pihak yang berkomunikasi memiliki ikatan kedekatan tersendiri, salah satunya adalah kepercayaan.

Kepercayaan Diri

Salah satu penyebab peserta didik *slow learner* kurang aktif dalam proses pembelajaran adalah tingkat kepercayaan diri yang rendah sehingga selalu pasif dalam kelompoknya. Seseorang harus memiliki kepercayaan, tanpa rasa percaya diri maka seseorang akan banyak mengalami kesulitan sebab kepercayaan diri merupakan salah satu bagian kepribadian manusia (Ghufron & Rini, 2011:35). Sedangkan menurut Setiawan (2014:14), kemampuan pribadi seseorang dalam menginstropeksi dirinya secara penuh sehingga mendapatkan keyakinan yang kuat atas dirinya sendiri untuk bertindak agar tujuan hidupnya dapat tercapai melalui kondisi mental atau psikologi yang baik dikatakan kepercayaan diri.

Kepercayaan diri merupakan dasar utama seseorang untuk dapat tampil mengemukakan keinginannya agar tujuan-tujuan yang di inginkannya dapat tercapai. Begitu juga peserta didik *slow learner* akan lebih aktif jika kepercayaan dirinya dapat di bangkitkan dalam proses-proses pembelajaran. Tentunya tidak semudah peserta didik lainnya, namun dibutuhkan penatalaksanaan tersendiri yang lebih dikhususkan.

Slow Learner

Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus adalah anak *slow learner* atau anak yang lamban belajar. Kondisi ini awalnya disadari ketika kompetensi yang diberikan tidak dapat tercapai sebagaimana anak lainnya. Menurut Nani Triani dan Amir (2013:3) anak lamban belajar secara akademik memiliki kemampuan dibawah kemampuan anak-anak lainnya baik pada salah satu ataupun keseluruhan pelajaran dalam kategori prestasi belajar yang didapatkannya. Peserta didik yang lamban dalam belajar (*slow learner*) merupakan peserta didik yang memiliki kemampuan intelektual dibawah rata-rata, peserta didik tersebut berada di satuan pendidikan dimana kemampuan belajar peserta didik tersebut lebih lambat bila dibandingkan dengan kemampuan belajar peserta didik lainnya yang seusia (Mulyadi, 2010:123).

Peserta didik yang lamban belajar (*slow learner*) bila dibandingkan dengan peserta didik lainnya dalam kelas reguler jika secara penampilan tidak terdapat

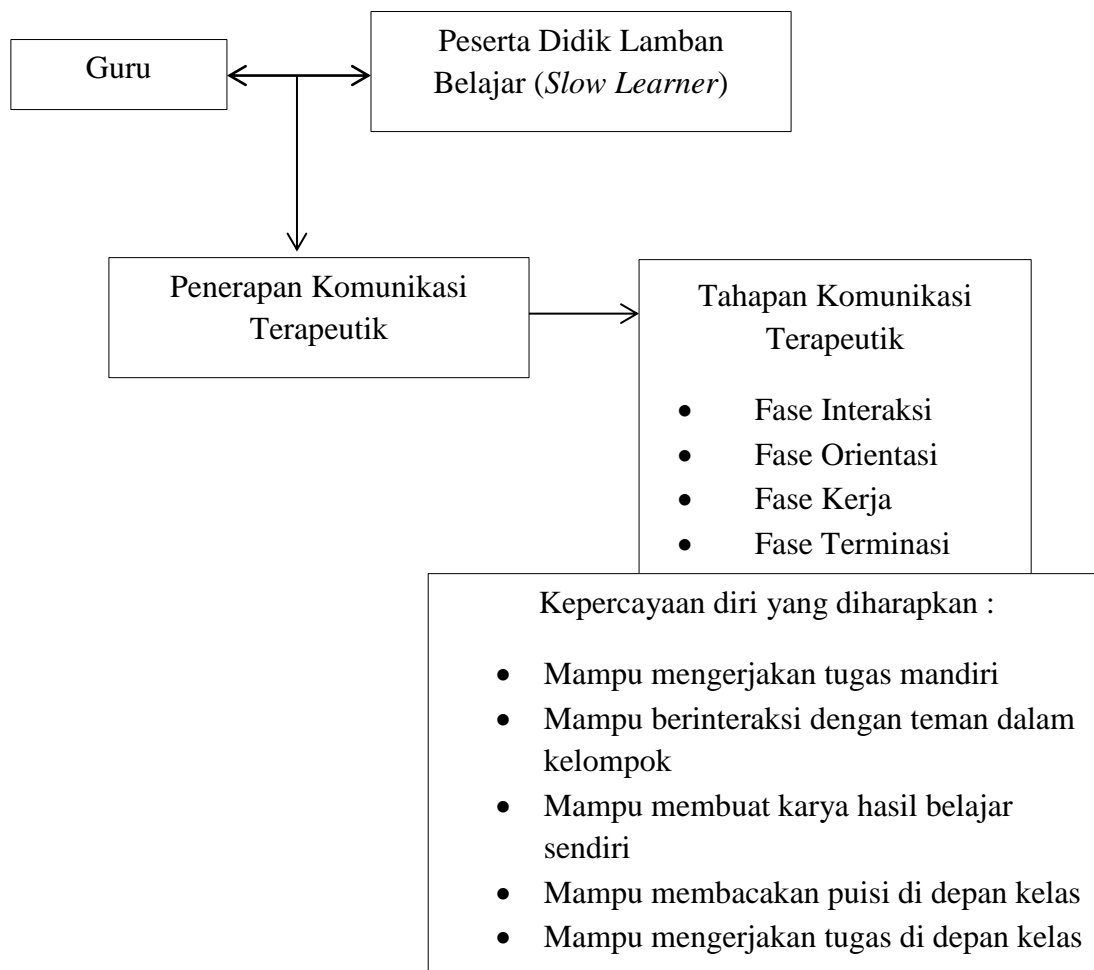
perubahan yang signifikan, hal ini dapat diketahui pada saat proses pembelajaran dimana peserta didik lamban belajar akan lebih membutuhkan perhatian khusus dari guru.

Pendidikan Inklusif

Pendidikan inklusi telah di gagas dan dilaksanakan sejak tahun 2000 di Indonesia. Pendidikan inklus membuka ruang khusus bagi anak berkebutuhan khusus untuk bersama anak lainnya bersama-sama belajar pada sekolah reguler. Pemerintah telah mendefinisikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 70 Tahun 2009 disebutkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan inklusif adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam lingkungan pendidikan secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kerangka berfikir dalam best practice ini sebagai berikut :



Komunikasi terapeutik harus dimulai dengan perencanaan, karena komunikasi terapeutik ini dilaksanakan disekolah maka tidak mengadopsi sepenuhnya tahapan komunikasi terapeutik untuk pasien yang dirawat namun di titik beratkan bagaimana komunikasi tersebut kepada seorang peserta didik, oleh karena itu penggunaan kata pasien dirubah menjadi kata peserta didik sebagai fokusnya.

Fase Komunikasi Terapeutik

Fase pertama adalah fase Pra interaksi, dimana dalam fase ini merupakan tahapan persiapan sebelum berhubungan dan berkomunikasi dengan peserta didik. Sebelum tahapan ini dilakukan, guru dalam hal ini yang akan melakukan komunikasi telah berdiskusi dengan perawat Rumah Sakit Umum Daerah Tolitoli mengenai pelaksanaan komunikasi terapeutik. Dalam tahapan pra-interaksi hal yang pertama dilakukan adalah mengumpulkan data dari peserta didik lamban belajar (*slow learner*). Data yang dikumpulkan disini berupa data mengenai hasil belajar peserta didik maupun data wawancara mengenai perilaku belajar peserta didik tentunya dari guru kelas sebelumnya, guru mata pelajarannya maupun dari peserta didik teman sekelasnya. Data hasil wawancara tersebut menjadi rujukan dasar dalam mengambil langkah berikutnya. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa peserta didik tersebut tidak pernah sama sekali terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Baik itu saat diberikan tugas untuk mengerjakan soal sendiri maupun dalam tugas kelompok, apalagi untuk mengerjakan

tugas di depan kelas termasuk menampilkan karya hasil belajarnya. Hal kedua yang dilakukan adalah mengeksplorasi perasaan sebelum bertemu dengan peserta didik lamban belajar (*slow learner*) tersebut, kemudian perasaan itu kita gambarkan apakah akan menjadi sebuah kekhawatiran saat bertemu, walaupun secara nyatanya setiap waktu kita akan bertemu di kelas. Hal ketiga adalah menganalisis kemampuan diri sendiri berupa kekuatan maupun kelebihan, sehingga akan didapatkan gambaran komunikasi tersebut bagaimana akan berlangsung. Hal terakhir dalam fase pra orientasi adalah membuat rencana pertemuan dengan peserta didik lamban belajar (*slow learner*) tersebut, tentunya bukan pertemuan biasa namun pertemuan saat dimulainya komunikasi terapeutik tersebut. Pertemuan ini dilakukan dalam kelas maupun diluar kelas, baik di pagi hari sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, di jam pelajaran sedang berlangsung, di jam istirahat maupun setelah jam pelajaran berakhir.

Fase kedua adalah fase orientasi/perkenalan, ada dua tahapan utama pada fase ini yaitu tahapan pertama adalah perkenalan. Perkenalan merupakan kegiatan yang dilakukan saat pertama kali bertemu dengan peserta didik lamban belajar (*slow learner*). Hal-hal yang harus dilakukan dalam fase ini diantaranya (a) mengucapkan salam, (b) memperkenalkan diri kepada peserta didik, (c) menanyakan nama peserta didik, (d) menyepakati pertemuan, (e) menghadapi pertemuan, (f) memulai percakapan awal, (g) menyepakati masalah yang diutarakan, (h) mengakhiri perkenalan. Kemudian tahapan kedua dari fase ini adalah orientasi. Orientasi dilaksanakan pada bagian awal setiap pertemuan kedua dan seterusnya. Tujuan fase orientasi adalah memvalidasi kekurangan data, rencana yang telah dibuat dengan keadaan peserta didik lamban belajar (*slow learner*) saat ini dan mengevaluasi hasil kegiatan yang telah dilakukan. Umumnya dikaitkan dengan hal yang telah dilakukan bersama peserta didik tersebut. Adapun hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahapan orientasi adalah (a) Memberikan salam dan tersenyum ke arah pasien, (b) Melakukan validasi (kognitif, psikomotor, afektif), (c) Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, (d) Menjelaskan tujuan, (e) Menjelaskan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan, (f) Menjelaskan kerahasiaan

Fase ketiga adalah fase kerja. Fase kerja merupakan lanjutan dari kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya, fase ini merupakan fase inti dari komunikasi terapeutik itu sendiri. Dalam fase ini, pertanyaan yang diberikan lebih terarah kepada tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran, kegiatan komunikasi harus berjalan lebih aktif agar dapat menggali keinginan peserta didik lamban belajar (*slow learner*) dalam proses pembelajaran. Saat komunikasi berlangsung guru juga harus memberikan penguatan dalam komunikasinya, berupaya membangkitkan semangat, rasa percaya diri dan keinginan untuk belajar, tentunya menggunakan tutur bahasa yang akrab agar peserta didik lamban belajar (*slow learner*) tersebut merasa sedang berbicara kepada seseorang yang sangat dipercayainya. Pada fase ini dilakukan dengan rasa gembira, misalnya berkomunikasi melalui verbal dan non verbal. peserta didik tersebut saat diberikan pertanyaan, terkadang nampak tidak fokus seperti menggulung-gulung benang di jari maupun di pena miliknya.

Fase keempat adalah terminasi. Terminasi adalah bagian akhir dari setiap pertemuan dalam komunikasi terapeutik. Dalam fase ini guru memberikan penguatan, mengingatkan terhadap tujuan, membuat jadwal pertemuan kembali kepada peserta didik lamban belajar (*slow learner*) dan berupaya menutup komunikasi dengan cara yang menyenangkan. Di akhir percakapan, biasanya guru memberikan hadiah baik itu

berupa makanan maupun benda kecil lainnya, benda yang paling disenanginya adalah gulungan benang.

Hasil yang diperoleh dari penerapan komunikasi terapeutik secara kontinue untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik lamban belajar (slow learner) pada 3 bulan terakhir dalam proses mampu mengerjakan tugas mandiri dapat diuraikan dalam tabel data berikut :

Tabel 1. Rata-rata tugas yang dikerjakan untuk 3 mata pelajaran (Matematika, IPA, Bahasa Indonesia)

No	Mata pelajaran	Jumlah Tugas	Dikerjakan sendiri	Tidak dikerjakan sendiri
1	Matematika	10	4	6
2	IPA	10	7	3
3	Bahasa Indonesia	10	6	4
Jumlah		30	17	13
Rata-rata			56,66	43,3

Dari data diatas, dalam 10 kali pemberian tugas matematika, terdapat 4 kali tugas yang dikerjakan dan 6 kali tugas tidak dikerjakan. Peserta didik tersebut memang cenderung tidak menunjukkan ketertarikan dalam pembelajaran matematika. Dalam pelajaran IPA sendiri, dari 10 tugas yang diberikan terdapat 7 tugas yang dikerjakan dan 3 tugas yang tidak dikerjakan khususnya jika tugas tersebut terkait dengan gambar maka terlihat antusias dalam mengerjakan. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia dari 10 tugas yang diberikan terdapat 6 tugas yang dikerjakan dan 4 tugas yang tidak dikerjakan. Hal ini adalah sebuah kemajuan bila dibandingkan dengan pernyataan guru sebelumnya yang mengatakan peserta didik tersebut tidak mau mengerjakan tugas-tugasnya. Untuk menyelesaikan tugas, peserta didik tersebut diberikan penguatan kembali dan dituntun hingga selesai. Pola tutor sebaya sangat membantu dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Kemudian kemampuan peserta didik tersebut dalam berinteraksi dengan teman dalam kelompok berdasarkan hasil observasi, peserta didik tersebut sudah bisa duduk diantara kelompoknya dimana sebelumnya peserta didik tersebut cenderung lebih suka keluar kelas dengan tujuan yang tidak jelas. Dalam mengemukakan saran dalam kelompok ataupun terlibat aktif memecahkan masalah, peserta didik tersebut belum menunjukkan kemampuan akan hal tersebut.

Kemampuan peserta didik dalam membuat karya hasil belajar sendiri, menunjukkan hasil yang baik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dimana peserta didik tersebut mampu membuat laporan berita bahkan mampu membuat puisi dengan tema persahabatan, tidak hanya sampai disitu peserta didik tersebut pun mempunyai kepercayaan diri untuk tampil membacakan puisinya di depan kelas. Hal ini sampai membuat teman sekelasnya terharu sebab selama disekolah mereka belum pernah melihat peserta didik tersebut berani tampil didepan kelas.

Kemampuan peserta didik dalam tampil mengerjakan tugas di depan kelas juga bisa dilakukan, dari beberapa kali penugasan mengerjakan pekerjaan di papan tulis peserta didik tersebut berani maju walaupun hasil pekerjaan masih membutuhkan koreksi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh diatas, maka dari praktek penerapan komunikasi terapeutik untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik lamban belajar (*slow learner*) dapat di simpulkan bahwa :

1. Penerapan komunikasi terapeutik dimulai dari fase prainteraksi, fase pengenalan/orientasi, fase kerja dan terakhir fase terminasi. Komunikasi terapeutik bila dilakukan secara kontinue maka dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik lamban belajar (*slow learner*) terbukti dengan kemampuan peserta didik dalam melakukan pembelajaran kelompok lebih menerima kelompoknya, kemudian dalam pengerjaan tugas peserta didik tersebut secara rata-rata dapat mengerjakan tugas dengan rata tugas selesai 56,66 dan rata-rata tugas yang tidak selesai sebesar 43,33. Dari segi kemampuan peserta didik menghasilkan karya dan berani menampilkan karya di depan kelas tergolong sangat baik karena selama ini peserta didik tersebut tidak mampu dalam mempresentasikan puisinya didepan kelas, namun sekarang telah mampu. Kemudian kemampuan peserta didik dalam mengerjakan perintah guru mengerjakan tugas di depan kelas sudah mampu dilaksanakan walau dalam pengerjaannya masih didampingi dan di koreksi kembali.
2. Guru dan teman sekelas berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik lamban belajar (*slow learner*), komunikasi terapeutik yang diberikan harus dibantu dengan sikap hangat dari guru dan teman sekelasnya.

Saran

Saran yang dapat diberikan dari penerapan komunikasi terapeutik diatas adalah :

1. Selain menggunakan komunikasi terapeutik, guru juga harus memodifikasi kegiatan pembelajaran dan menggunakan berbagai media pembelajaran berupa audio visual dalam aktivitas mengajar peserta didik lamban belajar (*slow learner*)
2. Guru harus memberi penguatan kepada peserta didik lainnya untuk menjadi sahabat terbaik peserta didik lamban belajar (*slow learner*) agar peserta didik tersebut merasa nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Musliha & Fatmawati, (2010). *Komunikasi Keperawatan Plus Materi Komunikasi Terapeutik*, Yogyakarta: Nuha Medika
- Ghufron & Rini. (2011). *Teori-teori Psikologi*, Jogyakarta: ArRuzz Media.
- Setiawan. (2014). *Siapa Takut Tampil Percaya Diri?*, Yogyakarta: Parasmu.
- Triani & Amir. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar Slow Learner*, Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Mulyadi. (2010). *Diagnosis Kesulitan Belajar & Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus*, Yogyakarta: Nuha Litera.

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERTANYA SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN LITERASI SAINS SISWA MELALUI PENGGUNAAN PENGATUR GRAFIS TIPH

Hasna Nuraeni¹⁾

¹⁾SMPN 4 Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat
email:hasnalembang@yahoo.com

Abstrak

Rendahnya kemampuan bertanya dan literasi baca tulis menghambat dalam pengembangan literasi sains sehingga harus segera diatasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan bertanya siswa setelah penggunaan pengatur grafis TIPH. Manfaat dari penelitian ini berupa diperolehnya strategi alternatif yang praktis, efektif, dan efisien, serta dapat digunakan berkesinambungan untuk meningkatkan kemampuan bertanya siswa. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun 2017/2018 dengan menggunakan desain *One shot case study*, melibatkan 177 siswa kelas VII SMPN 4 Lembang. Kemampuan bertanya secara kuantitas dianalisis secara sederhana dengan mencari rata-rata dan persentase. Sementara secara kualitas dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan taksonomi Bloom revisi. Hasilnya menunjukkan bahwa melalui pengatur grafis TIPH siswa produktif menghasilkan pertanyaan dan jawaban. Terjadi peningkatan kemampuan bertanya secara kuantitas. Rata-rata pertanyaan yang dihasilkan pada bab pertama sebanyak dua belas, sementara pada bab terakhir menjadi 46. Kualitas pertanyaan siswa didominasi C1 (47%) dan C2 (47%). Sementara pertanyaan C3 (3%), C4 (2%), dan C5 (1%). Terdapat pola yang menunjukkan bahwa siswa yang aktif memproduksi pertanyaan dan jawaban melalui TIPH juga memperoleh hasil belajar IPA yang lebih baik, serta menunjukkan karakter tanggung jawab, disiplin, dan tekun. Oleh karenanya, penggunaan pengatur grafis TIPH dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan bertanya sebagai dasar pengembangan literasi sains di SMPN 4 Lembang.

Kata Kunci: *kemampuan bertanya; literasi sains; TIPH*

Pendahuluan

Kurikulum 2013 berusaha menjawab tantangan abad XXI dengan menerapkan pendekatan saintifik dengan berbagai model pembelajaran yang proaktif menjawab tantangan keterampilan abad XXI. Dalam pendekatan saintifik salah satu kegiatannya adalah menanya. Menanya atau bertanya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti meminta keterangan (penjelasan dan sebagainya); meminta supaya diberi tahu. Bertanya dilakukan seseorang dengan cara mengajukan pertanyaan yang dimulai dengan kalimat tanya seperti apa, siapa, kapan di mana, ke mana, bagaimana, lalu kemudian diakhiri dengan tanda tanya (?).

Menanya atau bertanya dalam model pembelajaran apapun kedudukannya sangatlah penting. Bertanya merupakan salah satu proses membangun pengetahuan siswa. Bertanya juga mengembangkan kemampuan siswa untuk menggali rasa ingin tahu dan mengarahkan jawaban atas rasa ingin tahunya tersebut. Bertanya juga penting bagi siswa untuk mengkritisi suatu informasi yang diperolehnya (Partin, 2009: 3).

Dengan kata lain kegiatan bertanya memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir kritis, suatu keterampilan yang dibutuhkan di abad XXI.

Bertanya memegang peranan penting dalam pembelajaran sains. Bertanya menunjukkan salah satu sifat saintis yaitu *curiosity*. Sifat ini merupakan modal dalam mempelajari sains, sekaligus hasil yang diharapkan dari pembelajaran sains. Sayangnya bertanya masih merupakan sesuatu yang sulit dilakukan oleh siswa. Siswa seringkali pasif ketika diminta bertanya. Hasil penelitian Widodo (2006: 6) menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan dalam pembelajaran. Jika kemampuan bertanya ini tidak dilatihkan maka dikhawatirkan ilmu yang dimiliki siswa tidak mengalami perkembangan.

Kemampuan bertanya berhubungan dengan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Agustina dkk (2015: 286) menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara keterampilan bertanya dengan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bertanya dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar.

Kemampuan bertanya dalam pembelajaran dapat ditunjukkan secara lisan dan tertulis. Kedua-duanya sama pentingnya. Bagi siswa yang perangnya termasuk terbuka, bertanya secara lisan akan lebih mudah dilakukan. Namun bagi siswa yang tertutup, bertanya secara tertulis mungkin akan lebih terekspresikan. Siswa memiliki sifat yang unik sehingga baik bertanya secara lisan maupun tertulis keduanya penting untuk dilakukan. Salah satu cara untuk menggali pertanyaan dari siswa agar pembelajaran tidak pasif adalah dengan melatih membuat pertanyaan dan jawaban secara tertulis.

Kemampuan bertanya dapat dilihat dari sisi kuantitas ataupun kualitas. Secara kuantitas, kemampuan bertanya dapat dilihat dari produktifitas siswa menghasilkan pertanyaan dalam batas waktu tertentu. Sementara secara kualitas, kemampuan bertanya siswa dapat diukur salah satunya berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi sehingga dapat digolongkan pada pertanyaan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6) (Anderson et. Al, 2001: 66-68). Penelitian Rahmadhani (2013: 71) menunjukkan bahwa pada pembelajaran biologi jenis pertanyaan yang diajukan siswa SMP didominasi oleh pertanyaan dimensi kognitif memahami (C2).

Menurut De Boer (1991) mengajar sains harus memperhatikan tujuan yang akan dicapai dan strategi yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan tersebut. Tujuan pendidikan sains adalah meningkatkan kompetensi yang dibutuhkan peserta didik untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dalam berbagai situasi. Kompetensi itulah yang kemudian disebut dengan literasi sains.

Berbagai definisi literasi sains disajikan sesuai dengan perkembangan dari masa ke masa. Literasi sains menurut PISA-OECD (2004: 26) merupakan kapasitas seseorang untuk menggunakan pengetahuan saintifik, mengidentifikasi pertanyaan dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti dalam rangka memahami dan membantu membuat keputusan tentang dunia alami. Menurut Toharudin dkk (2011: 4) literasi sains juga didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis tentang sains dan teknologi, namun literasi sains lebih dari sekedar mengingat istilah-istilah dalam sains.

Literasi sains siswa Indonesia berdasarkan OECD (2007, 2012) masih sangat rendah. Hal ini tentu saja sangat mengkhawatirkan mengingat literasi sains dianggap suatu hasil belajar kunci dalam pendidikan pada usia 15 tahun bagi semua peserta didik, apakah meneruskan mempelajari sains atau tidak setelah itu (Rustaman, 2003). Oleh karena itu pembelajaran sains seyogyanya tidak hanya bertujuan sebagai transfer

pengetahuan sains, namun lebih dari itu adalah membekalkan dan melatih literasi sains pada siswanya agar mereka mampu menyelesaikan permasalahan di zamannya. Oleh karena itu literasi sains di SMP menjadi sebuah kemestian untuk dikembangkan. Menurut Laugksch (dalam Toharudin dkk, 2011: 3) pengembangan literasi sains sangat penting karena dapat memberi kontribusi bagi kehidupan sosial dan ekonomi, serta memperbaiki pengambilan keputusan.

Literasi sains didasari oleh sikap rasa ingin tahu yang tinggi, yang diantaranya ditunjukkan oleh kemampuan bertanya. Bagaimana siswa dapat meleak sains sementara keinginan dan kemampuan untuk bertanya rendah? Rendahnya kemampuan bertanya diantaranya disebabkan siswa kurang siap dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan minat baca yang rendah terhadap sumber pembelajaran sains. Rendahnya minat baca tulis sangat mempengaruhi literasi dasar lainnya yang dibutuhkan di abad XXI, termasuk literasi sains. Oleh karena itu sangat penting dilakukan pembekalan keterampilan bertanya baik secara lisan maupun tulisan, serta pembiasaan membaca dan menuliskan gagasan pelajaran sains agar literasi sains siswa dapat berkembang.

Kemampuan memahami isi bacaan juga mempengaruhi literasi sains seseorang. Toharudin dkk (2011: 5) mengemukakan bahwa pembelajaran sains yang memadukan unsur kebahasaan seperti aspek membaca, menulis, dan berkomunikasi merupakan sesuatu yang niscaya dan harus dilakukan. Hal ini dapat dipahami karena menurut Norris & Phillip (2002) aspek kebahasaan menjadi kunci kesuksesan literasi sains. Sumber bacaan minimal bagi siswa adalah buku siswa yang diterbitkan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) yang telah dipinjamkan oleh sekolah. Sayangnya buku tersebut jarang dibaca oleh siswa. Hasil angket yang ditunjukkan kepada siswa pada awal tahun pelajaran 2017 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya membaca buku sains ketika jam pelajaran di sekolah dan hanya membaca buku sekitar 10 menit sebelum ulangan. Bagaimana mendapatkan kedalaman dan keluasan jika yang minimal saja tidak tercapai? Bagaimana kompetensi dasar akan tercapai jika sumber bacaan minimal saja tidak dibaca? Bagaimana literasi sains akan tercapai jika literasi baca tulis saja tidak dikuasai? Jika membaca buku tidak dibiasakan, rasa ingin tahu tidak dibangun, kemampuan bertanya dan mencari pemecahan masalah tidak dilatihkan, dikhawatirkan siswa tidak meleak dan tidak memiliki kompetensi kritis dan kreatif yang mereka butuhkan untuk mengarungi abad XXI.

Masalah lainnya dalam pembelajaran adalah kurangnya kemampuan siswa dalam menuliskan hal penting dari bacaan yang dibacanya. Ketika siswa diminta untuk merangkum, banyak sekali yang tidak sesuai dengan harapan. Kalau tidak hanya dituliskan judul dan subjudulnya saja, maka di ekstrim berikutnya adalah siswa menyalin keseluruhan dari isi bacaan yang ditugaskan. Tentu keduanya bukan hal yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki kemampuan menuliskan hal penting dari hasil bacaannya. Jika hal ini terus dibiarkan maka dikhawatirkan siswa tidak memiliki kemampuan komunikatif yang dibutuhkan oleh mereka di abad XXI.

Berbagai permasalahan di atas memerlukan strategi khusus yang sifatnya segera, konsisten dan berkesinambungan. Salah satu upaya yang diduga dapat menyelesaikan permasalahan di atas adalah digunakannya pengatur grafis literasi dalam pembelajaran sains. Salah satunya yaitu pengatur grafis TIPH. TIPH merupakan akronim dari Tahu, Ingin, Pelajari dan Hikmah. Ia merupakan pengembangan dari pengatur grafis TIP (Tahu, Ingin, Pelajari) yang terdapat pada buku yang ditulis oleh Laksono dkk (2018: 34). Kolom "Tahu" diisi dengan informasi yang telah diketahui oleh siswa mengenai

topik yang akan dipelajari. Kolom “Ingin” diisi dengan pertanyaan-pertanyaan yang ingin ditemukan jawabannya di dalam teks yang akan dibaca siswa. Siswa diberi kebebasan untuk menuliskan ragam pertanyaan selama sesuai dengan tema yang dipelajari dari buku. Pertanyaan yang dibuat oleh siswa dapat digunakan untuk menggali pengetahuan konseptual, faktual, maupun prosedural. Bahkan tidak menutup kemungkinan pengetahuan metakognitif. Adapun jumlah minimal pertanyaan dibatasi, sementara maksimalnya tidak dibatasi. Kolom “Pelajari” merupakan kolom jawaban dari pertanyaan di kolom “Ingin” yang siswa temukan dari hasil membaca atau menalar. Modifikasi dilakukan pada cara pengisian pengatur grafis, tata letak, dan penambahan kolom H (hikmah) yang memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan refleksi atas apa yang telah dilakukan. Selain itu juga sebagai sarana belajar mengekspresikan secara tertulis atas rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa untuk penambahan ilmu yang telah diperolehnya setelah melakukan pengisian TIPH. Bagaimanapun tambahan ilmu yang kita peroleh itu merupakan atas seijin Allah yang Maha Memiliki Ilmu. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk membiasakan sikap religius yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Kurikulum 2013 yaitu penguatan pendidikan karakter.

Merujuk pada permasalahan yang dihadapi maka rumusan masalah yang diajukan yaitu “Bagaimana peningkatan kemampuan bertanya siswa sebagai dasar pengembangan literasi sains melalui pengatur grafis TIPH?” Adapun tujuan penelitian ini adalah menganalisis kemampuan bertanya siswa baik secara kuantitas maupun kualitas setelah menggunakan pengatur grafis TIPH sebagai bagian integrasi literasi dalam pembelajaran IPA. Adapun salah satu manfaatnya yaitu mendapatkan strategi alternatif yang praktis, efektif, efisien, ekonomis, dan dapat digunakan berkesinambungan untuk meningkatkan kemampuan bertanya siswa sebagai dasar pengembangan literasi sains. Selain itu juga sebagai bentuk dukungan terhadap penguatan pendidikan karakter dan upaya meningkatkan keterampilan abad XXI.

Metode

Penelitian menggunakan *One-Shot Case Study Design*. Sebagaimana dinyatakan dalam Frankel and Wallen (2009: 265) bahwa dalam penelitian ini sekelompok subjek penelitian mengalami perlakuan dan variabel terikat selanjutnya diamati (diukur) untuk menilai efek dari perlakuan tersebut. Adapun diagram desain penelitiannya diperlihatkan pada bagan berikut ini.

The One-Shot Case Study Design

X	O
Perlakuan	Observasi (Variabel terikat)

Dalam penelitian ini perlakuannya berupa penerapan strategi pengatur grafis TIPH dan variabel terikatnya berupa kemampuan bertanya siswa.

Subjek penelitiannya terdiri dari 177 siswa kelas VII SMPN 4 Lembang, tahun ajaran 2017/2018 pada semester ganjil. Instrumen pengumpul data berupa pengatur grafis TIPH (Tahu, Ingin, Pelajari, Hikmah), lembar observasi, dan catatan lapangan. Data penelitian berupa sejumlah pertanyaan dan jawaban yang dibuat oleh siswa pada pengatur grafis TIPH yang dijadikan tugas prasyarat mengikuti pelajaran IPA. Siswa ditugaskan untuk membaca buku IPA, sebagai bukti telah membaca buku tersebut siswa diminta mengisi pengatur grafis TIPH. Pengatur grafis TIPH yang telah diisi dicek

sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. Berbekal TIPH yang telah diisi diharapkan siswa lebih siap mengikuti pelajaran karena sebelumnya telah membaca buku. Selain itu juga suasana kelas tidak pasif lagi ketika siswa diminta untuk bertanya karena mereka telah memiliki bekal pertanyaan yang telah mereka buat di pengatur grafis TIPH.

Data berupa kemampuan bertanya secara kuantitas dari keseluruhan siswa dianalisis secara sederhana dengan mencari rata-ratanya. Kualitas pertanyaan siswa dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan taksonomi Bloom, kemudian dicari rata-rata dan persentasenya. Keterhubungan antara kemampuan bertanya dengan hasil belajar dicari dengan memperhatikan pola kecenderungan antara pencapaian dua hal tersebut. Data-data lainnya yang diperoleh selama penelitian dicatat dalam catatan lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Peningkatan Kemampuan Bertanya Siswa Secara Kuantitas

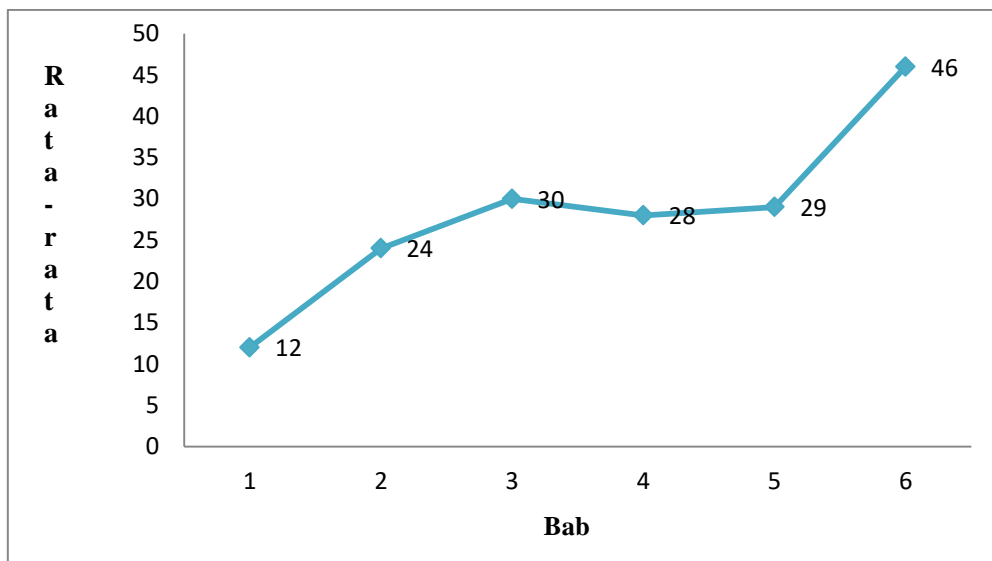
Kemampuan bertanya secara kuantitas ditunjukkan dengan produktifitas siswa dalam membuat pertanyaan. Data kemampuan bertanya oleh siswa melalui penggunaan pengatur grafis TIPH diperlihatkan oleh tabel berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Kemampuan Bertanya oleh Siswa secara Kuantitas

Hasil	Kemampuan Bertanya oleh Siswa					
	Bab I	Bab II	Bab III	Bab IV	Bab V	Bab VI
Rata-rata	12	24	30	28	29	46
Jumlah terkecil	0	0	0	0	0	0
Jumlah Terbesar	35	95	134	118	124	174

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan bertanya siswa secara kuantitas menunjukkan peningkatan dari waktu ke waktu. Jumlah terkecil 0 menunjukkan bahwa siswa tersebut tidak membuat pertanyaan pada waktu yang telah ditentukan. Hal ini terkait dengan sikap tidak disiplin yang belum berubah. Dengan kata lain kecerdasan emosi anak tersebut masih perlu dibimbing. Jumlah pertanyaan terbanyak juga diperlihatkan pada tabel tersebut. Berdasarkan uji coba pada kelas yang bukan penelitian, rata-rata kemampuan siswa membuat pertanyaan pada waktu yang ditentukan sebesar 15, sehingga angka 15 menjadi batas minimal jumlah pertanyaan yang harus dibuat oleh siswa dalam setiap bab. Kendati siswa diberi batasan minimal ternyata banyak juga siswa yang membuat pertanyaan di atas batas tersebut, bahkan menghasilkan pertanyaan yang sangat banyak seperti dapat dilihat pada tabel tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pengatur grafis TIPH secara terencana dan konsisten dapat meningkatkan kemampuan bertanya pada siswa.

Peningkatan kemampuan bertanya oleh siswa secara kuantitas juga dapat dilihat pada Gambar 1. Berdasarkan data pada gambar tersebut dapat kita lihat bahwa produktifitas membuat pertanyaan oleh siswa selama satu semester mengalami peningkatan. Pada bab pertama rata-rata soal yang dibuat oleh siswa adalah 12. Pada bab terakhir rata-rata pertanyaan yang dibuat oleh siswa menjadi 46.



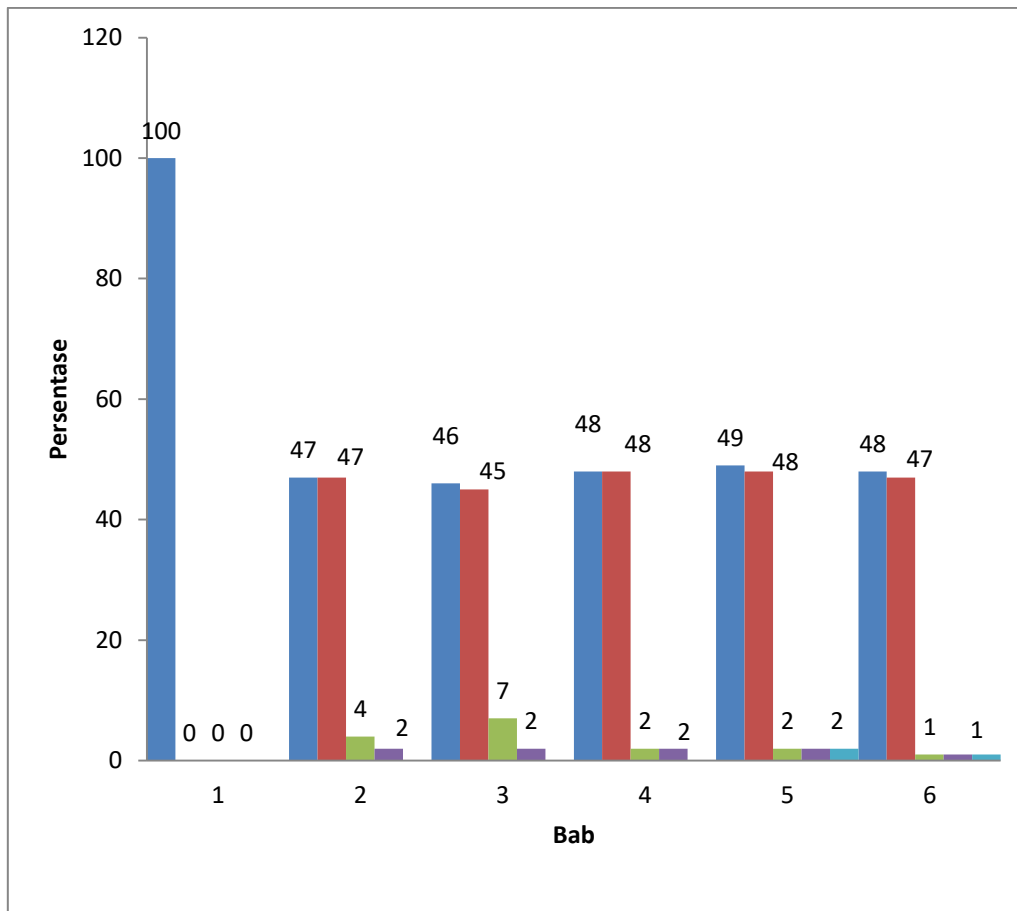
Gambar 1 Peningkatan Kemampuan Bertanya secara Kuantitas

Pada awal semester siswa masih belum terbiasa dengan membuat pertanyaan sekaligus mencari jawaban atas pertanyaannya tersebut. Pada bab pertama ini peran guru lebih pada memperkenalkan, dan membimbing cara yang benar dalam mengisi pengatur grafis TIPH. Pada awal-awal tugas guru agak berat dikarenakan siswa belum terbiasa dengan tugas tersebut. Selain itu karena kemampuan siswa yang heterogen menyebabkan pembimbingan secara individual sangat diperlukan. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan kalimat tanya dan mencari jawaban yang benar berdasarkan hasil bacaan pada buku IPA. Namun melalui penggunaan pengatur grafis TIPH yang terencana dan konsisten selama satu semester siswa semakin terbiasa dengan tugas tersebut dan menunjukkan kemampuan yang meningkat. Pada pertemuan selanjutnya siswa sudah paham bagaimana cara mengisi pengatur grafis TIPH sehingga relatif tidak mengalami kendala.

Kualitas Pertanyaan Siswa Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi

Peningkatan kemampuan bertanya oleh siswa dari segi kualitas dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan taksonomi Bloom revisi. Hasilnya diperlihatkan pada Gambar 2.

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat bahwa pada bab 1 keseluruhan pertanyaan buatan siswa termasuk kategori C1 (mengingat). Hal itu dapat dilihat dari kata tanya yang termasuk kategori mengingat fakta dan konsep. Pada bab 2 hingga bab 6 kemampuan bertanya siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari munculnya pertanyaan yang termasuk kategori C2 (mengingat), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Meskipun kemunculan pertanyaan C3 hingga C5 masih sangat sedikit dibandingkan C1 dan C2, namun hal ini menunjukkan kemajuan yang berarti. Hal ini menunjukkan bahwa potensi siswa untuk membuat pertanyaan secara berkualitas dapat dikembangkan dan dilatihkan dengan penggunaan pengatur grafis TIPH.

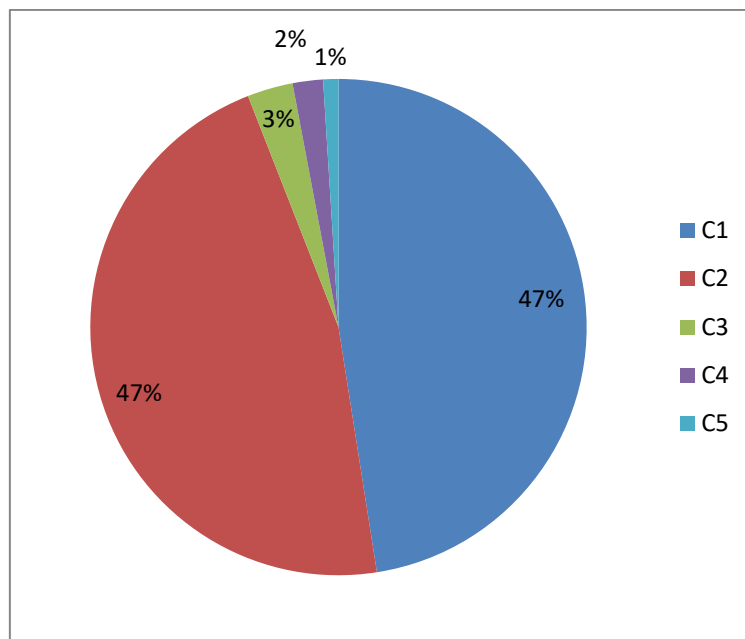


Gambar 2 Kemampuan Bertanya oleh Siswa Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi

Meningkatnya kualitas pertanyaan yang dibuat oleh siswa dalam pembelajaran IPA dari waktu ke waktu membawa harapan bahwa siswa dapat dipandu menuju literasi sains. Suatu kompetensi yang bukan sekedar mengingat istilah-istilah sains, namun merupakan bekal agar mereka menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan peduli lingkungannya melalui penerapan pengetahuan yang diperolehnya.

Kemampuan bertanya yang ditunjukkan baik dari segi kuantitas maupun kualitas memandu mereka untuk sampai pada kemampuan berpikir yang lebih tinggi, yaitu berpikir kritis dan kreatif. Keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengarungi abad XXI. Oleh karena itu penggunaan pengatur grafis TIPH sebaiknya diaplikasikan secara konsisten sebagai salah satu upaya untuk menuju keterampilan tingkat tinggi tersebut.

Rekapitulasi kemampuan bertanya oleh siswa berdasarkan taksonomi Bloom revisi kemudian dianalisis untuk melihat kecenderungannya. Hasilnya diperlihatkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Kemampuan Bertanya Siswa Berdasarkan Taksonomi Bloom

Berdasarkan data pada Gambar 3 dapat dilihat bahwa dari keseluruhan pertanyaan yang dibuat oleh siswa tersebut didominasi oleh kategori C1 dan C2. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmadani (2013: 71) yang menunjukkan bahwa pada pembelajaran biologi jenis pertanyaan yang diajukan siswa SMP didominasi oleh pertanyaan dimensi kognitif memahami (C2). Kemungkinan hal ini berhubungan dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas VII yang berada pada tahap konkret. Mereka cenderung bertanya pada wilayah konkret yang dapat mereka jangkau. Kendati demikian capaian kualitas pertanyaan siswa yang lebih tinggi dari C2 menunjukkan bahwa siswa pada usia tersebut juga memiliki potensi yang dapat dikembangkan dengan strategi yang tepat. Hal ini menjadi dasar bagi pengembangan literasi sains siswa oleh guru. Penggabungan penggunaan pengatur grafis TIPH dan metode pembelajaran yang tepat menjadi celah penelitian lainnya untuk meningkatkan literasi sains siswa.

1.1 Keterhubungan antara Kemampuan Bertanya dengan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan rekaman data perolehan kemampuan bertanya dan nilai pengetahuan IPA selama semester ganjil menunjukkan suatu pola bahwa siswa yang kemampuan membuat pertanyaannya bagus, baik dari segi kuantitas maupun kualitas menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari yang kemampuan membuat pertanyaannya rendah. Lebih tepatnya, siswa yang membuat pertanyaan dan jawaban pada pengatur grafis TIPH di bawah batas minimal cenderung mendapatkan hasil belajar yang lebih kecil. Hal ini dapat dipahami karena siswa kurang berliterasi dengan buku ajar yang dimilikinya sehingga pengetahuan mereka sangat terbatas. Padahal buku ajar tersebut merupakan sumber minimal yang mereka gunakan.

Temuan lainnya yaitu berkenaan dengan penguatan pendidikan karakter yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari pendidikan Indonesia saat ini. Siswa yang melaksanakan tugas membuat pertanyaan dan jawaban pada pengatur grafis TIPH sesuai prosedur menunjukkan karakter tanggung jawab, disiplin, dan tekun. Selain itu kolom “Hikmah” yang memberi kesempatan pada mereka untuk mengekspresikan rasa syukur secara tertulis kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat bertambahnya ilmu

menjadi upaya sinergis untuk menanamkan karakter religius pada mereka. Di kolom tersebut mereka ungkapkan rasa syukurnya sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. Sebagai contoh, bagi yang beragama Islam mereka menuliskan rasa syukur tersebut dengan ucapan hamdallah.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan pengatur grafis TIPH pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan bertanya sebagai dasar pengembangan literasi sains siswa di SMPN 4 Lembang. Oleh karena itu, pengatur grafis TIPH dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan bertanya pada siswa di SMPN 4 Lembang. Agar kemampuan bertanya oleh siswa semakin meningkat disarankan agar penggunaan TIPH dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan sebagai bagian dari integrasi literasi dalam pembelajaran IPA, serta tidak menutup kemungkinan bagi mata pelajaran yang lainnya.

Daftar Pustaka

- Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Boston: Pearson Education Group.
- De Boer, G.E. (1991). *A History of Ideas in Science Education Implications for Practice*. New York: Teacher College Press.
- Fraenkel, J.R. & Wallen, N.E. (2009). *How to Design and Evaluate Research in Education 7th Edition*. New York: The McGraw-Hill Education.
- Laksono, K., Retnaningdyah, P., Khamim, Purwaning, N., Sulastri, dan Norprigawati. (2018). *Strategi Literasi dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama: Materi Penyegaran Instruktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Satgas GLS Ditjen Dikdasmen Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Norris, S.P. & Phillip, L. M. (2002). *How Literacy in Its Fundamental Sense is Central to Scientific Literacy*. Canada: University of Alberta.
- OECD-PISA. (2004). *Learning for Tomorrow's World*. USA: OECD-PISA.
- OECD. (2007). *PISA 2006: Science Competencies for Tomorrow's World: Volume 1: Analysis*. Paris: OECD.
- OECD. (2012). *PISA In Focus XXI: Do Today's 15 Year Old Feel Environmentally Responsible?*. Paris: OECD.
- Partin, R.L. (2009). *Kiat Nyaman Mengajar di dalam Kelas Edisi Kedua*. Jakarta: Indeks.
- Rahmadhani, Y. (2013). *Analisis Pertanyaan Siswa SMP Berdasarkan Tingkat Perkembangan Intelektual dan Gender pada Konsep Sistem Reproduksi*. Bandung: Universitas Pendidikan indonesia, <http://repository.upi.edu/1595/>, diunduh di Bandung, 18 April 2018.
- Rustaman, N.Y. (2003). *Common Textbook (Edisi Revisi) Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Bandung: JICA.
- Toharudin, U., Hendrawati, S., dan Rustaman, A. (2011). *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.
- Widodo, A. (2006). Profil Pertanyaan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran sains. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4 (2), hlm. 139-148.